

Tokyo Game Show
2005
Chicken Little
The Chronicles of Narnia
Animal Crossing Wild World
nintendo Wi-Fi connection
CLUB NINTENDO
SUPER MARIO STRIKERS
¡LA ROMPE!
Así que tienes un nuevo cachorro. ¿Y ahora?
Juguetes • Accesorios • Interacción
Perrito Nuevo
LA REVISTA
¿NO QUIERES ALGUIEN A QUIEN AMAR?
AQUÍ TE MOSTRAMOS
El camino hacia la victoria
CALENDARIO GRATIS
EXIGE TU GUÍA
nintendogs™
GRATIS
Precio $[redacted]
0 10722 07642 9 11
Año 14 No 11 Exhibir hasta 26/11/2005
NINTENDO POWER
POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

TOMA JUGO DE FRUTAS
AVISO PUBLICITARIO

www.nautix.com.mx

Mundo nautix®

diviértete compitiendo
con sus increíbles poderes.



BEBE SU REFRESCANTE PODER

SUMARIO



62





68



ESTE MES REVISAMOS

TIPS



NINTENDO POWER



Año XIV No. 11 Noviembre 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2005. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor Responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



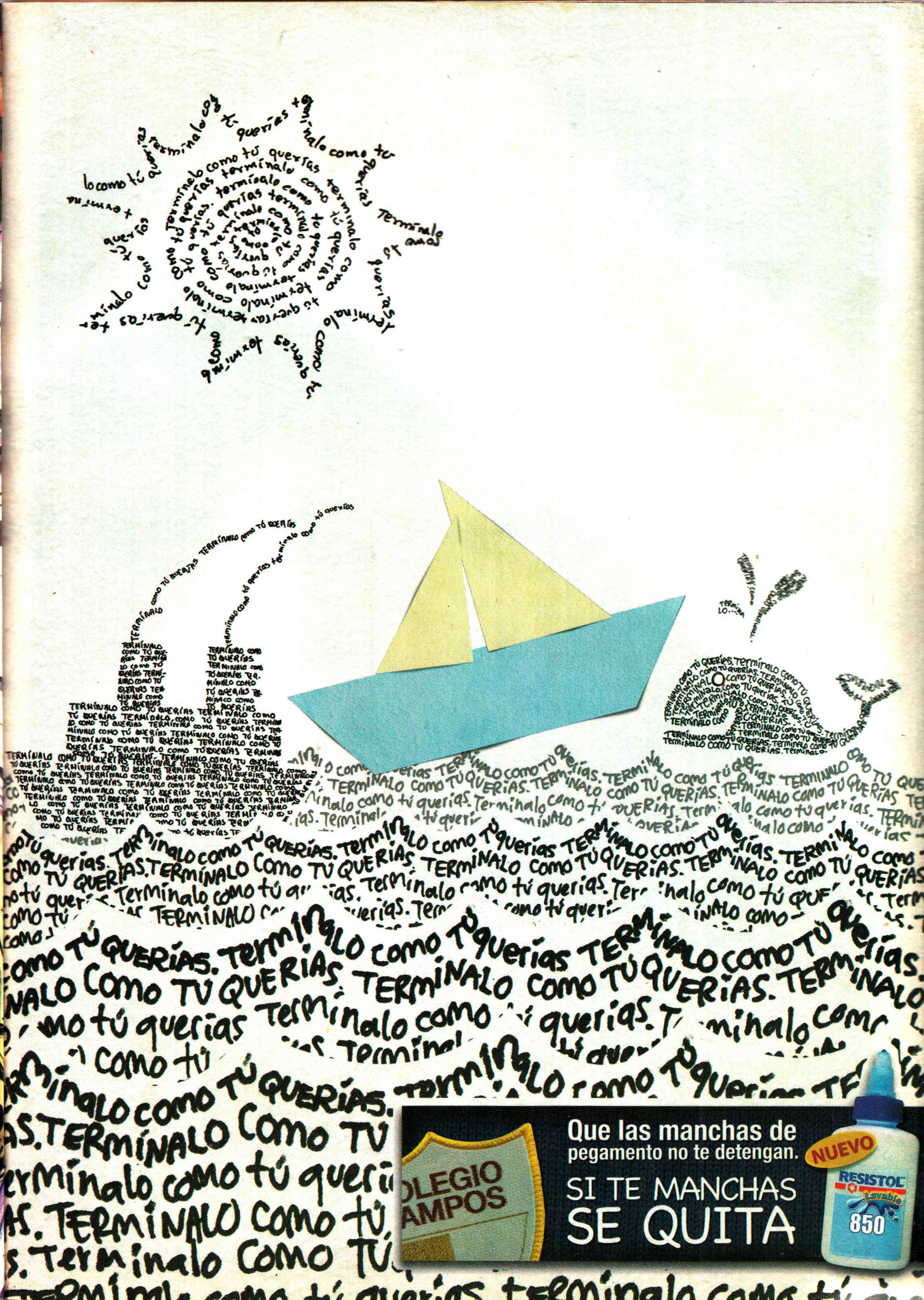
Sin duda, la noticia que dio la vuelta al mundo es el control del Nintendo Revolution. Su sencillez e innovación nos dejó con la boca abierta al ver parte de las posibilidades que se pueden lograr con esta maravilla. Por el momento sólo se ha mostrado la punta del iceberg, pero falta que los desarrolladores pongan su mente a trabajar para que nos ofrezcan títulos exclusivos que exploten las bondades del control. ¿Recuerdas cuando salió el Nintendo DS? Muchos dudaban sobre el modo de juego a través del *Stylus* y la pantalla táctil, pero bastó con los primeros juegos para que las dudas se despejaran y dieran paso a fabulosos títulos como **Trace Memory, Meteos, Nintendogs**, o el próximo estreno **Mario Kart DS**.

Mientras que otros se quedan estancados en el estilo de juego clásico, Nintendo apuesta todo por una verdadera revolución que hasta hace poco pareciera imposible; ahora te involucrarás más en los juegos e incluso, si nunca habías tocado una consola, el nuevo control se te hará tan cómodo y práctico que lo dominarás de inmediato y tan intuitivamente como lo haces ahora con el de tu televisor. Sé que quieres conocer todos los datos, así que para evitar que te muerdas las uñas todo el día, te hemos preparado un reportaje completo con los detalles de la presentación de Satoru Iwata, presidente de Nintendo en el Tokio Game Show 2005, donde mostró esta nueva experiencia en videojuegos. Y sí, sé que como muchos otros, pensarás: ¿y cómo será posible un título de peleas? Pues Nintendo también lo analizó y se ha planeado un aditamento extra que hará posible experimentar cualquier modalidad de juego, sin importar qué tan simple o revolucionaria sea.

¿Qué tal te pareció el regreso del **Dr. Mario** a Club Nintendo? Seguimos esperando tus comentarios –y peticiones- para volver de tu revista, un medio informativo de cuates, para cuates, así que no se te olvide escribir.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF





Termínalo como tú querías.
Que las manchas de pegamento no te detengan.
SI TE MANCHAS
SE QUITA
NUEVO
RESISTOL
Lavable
850

La imagen


To cycle through the available targets,
release and press the L BUTTON quickly!
GUNSHIP



La exitosa serie Advance Wars da un salto al Nintendo GameCube y al género de tercera persona en Battalion Wars. No se trata de darles órdenes a tus tropas y ya, sino que serás transportado al corazón de la batalla. Tendrás que comandar compañías de soldados con todo tipo de armamento como rifles, bazukas, lanzallamas y cohetes. Además, podrás pilotear helicópteros, cazas especiales, tanques, unidades de reco-nocimiento y estaciones de combate para aventajar a tus oponentes. Cada una de las campañas requerirá de tus habilidades para la guerra, así como de que planees y lleves a cabo las mejores estrategias para cumplir con todas las misiones de esta contienda. No temas, después de un par de combates con tus antiguos enemigos, los Thundran Territories, te ganarás su confianza y juntos enfrentarán a un adversario común: los Xylvanian. ¿Crees tener las agallas para comandar a tu ejército Western Frontier y a tus aliados Thundran en el campo de batalla? Entonces no lo dudes más y prepárate, pues en esta guerra no podrás ser demasiado cauteloso; el enemigo es astuto y no descansará sino hasta lograr sus malévolos planes. Practica mucho y sigue los Tips que preparamos para tí y serás premiado con las mejores medallas.

...página 86

El futuro de Link

El retraso del nuevo juego de **Zelda** ha ocasionado cientos de declaraciones tanto a favor como en contra, por lo que **Miyamoto** hizo algunos comentarios a la prensa para calmar al medio. Según dijo el creativo, nunca había invertido tanto tiempo en un título, como ahora lo está haciendo con **ZTP**, en el que se ha enfocado para convertirlo en el mejor de toda la serie, lo que significaría que pudiera ser el mejor juego de todos los tiempos (tomando en cuenta que **Ocarina of Time** es el que actualmente tiene este honor).





Para lograr su objetivo, **Miyamoto** San comentó que han puesto especial énfasis en el aspecto melancólico. Pero sin duda, lo que más nos impactó, fue que dijo que este será el último juego de la saga que mantendrá el estilo clásico, porque para Revolution, la serie evolucionará de una manera sorprendente; esperemos que así sea, y la verdad viniendo del más grande genio de la industria, tenemos que confiar es sus palabras.



Los monos seguirán girando

De los juegos más ingeniosos que Sega adaptó (antes lo había lanzado en Arcadia) para esta generación, tenemos **Super Monkey Ball**, serie que tuvo dos versiones para el Nintendo GameCube. Para quien no lo haya jugado, les platicamos brevemente de qué trataba: el objetivo era recorrer pistas como de carreras sin protecciones en los costados, y se situaban literalmente en el cielo. El chiste era que tú controlabas a un mono dentro de una esfera, y dependiendo de la fuerza que pusieras en el *stick*, así se desplazaría tu primate. La verdad que son títulos superdivertidos, en especial cuando los juegas con tres personas más, porque además de todo, incluían varios minijuegos. Todos esperábamos el anuncio de una tercera parte desde hace bastante tiempo, y cuál fue nuestra sorpresa, cuando Sega decidió no sacarla; creímos que sería hasta el Revolution cuando volveríamos a ver a nuestros peludos amigos.







Pero por fortuna nos equivocamos, y será por ahí de diciembre cuando lo hagamos, pero no en nuestros cubos, sino en el Nintendo DS. El Sonic Team, va a aprovechar la interface táctil del sistema, para refrescar el concepto original del juego.

De lo poco que se sabe, es que la mayoría de las pistas serán totalmente nuevas al igual que varios minijuegos, los cuales usarán el Stylus.

Pelea por recuperar la magia perdida

Taito quizá no sea una de las compañías que se caracterizan por sacar varios juegos al año, pero los que lanza, siempre gozan de gran calidad, y esperamos que esto se mantenga en **Lost Magic**, su más reciente apuesta para el Nintendo DS. El título es un RPG puro, que utilizará las bondades del sistema para brindarnos una experiencia diferente en cuanto a este género; por ejemplo el status de tus personajes y el mapa del área que estés visitando se mostrarán en la parte superior, para que puedas desarrollar un mejor plan para atacar o defenderte. Aunque todavía no es seguro, se comenta que algunas magias las tendrás que marcar con el *Stylus*, al estilo de **Castlevania DS**, pero habrá que esperar para saber si esto es cierto. Si todo sale bien y los tiempos de desarrollo se cumplen, estaremos viendo esta aventura en el primer cuarto del próximo año, ya que como aún está en desarrollo, todos los textos están en japonés, y la traducción al idioma inglés, toma bastante tiempo.







Extiende tus alas

Este año estuvo lleno de agradables sorpresas, como **Resident Evil 5** y **Battalion Wars** con su renovado estilo de juego; pero consideramos que una de las mejores fue la aparición de **Baten Kaitos**. Porque es una nueva serie que a pesar de que se sustenta en el género RPG, no se cuelga o utiliza el engine de otras series famosas como **Final Fantasy**, sino que crea un nuevo *gameplay* basado en tarjetas para darle una refrescada al género. Además, sus excelentes gráficos y música lo llevaron a ganar varios premios en estos apartados. Por todo lo anterior, estamos muy contentos en platicarles que Namco ha anunciado oficialmente una secuela para este título, y si todo sale bien, verá la luz por ahí de finales de diciembre en Japón, y en nuestro continente a mediados del próximo año.

Qué bueno que Baten Kaitos esté logrando toda esta fama, ya que es un extraordinario juego que tenemos en exclusiva para nuestros Cubos, y tiene todo para convertirse en un clásico.

Silencio mortal

Se han dado a conocer nuevos detalles de **Resident Evil Deadly Silence**, la adaptación del primer capítulo de la serie, que aparecerá para el Nintendo DS, como oportunamente les informamos en el número pasado. Para empezar, se comentó que la pantalla superior servirá para desplegar el mapa de la mansión, además de que por el color de fondo de ésta, nos podremos dar cuenta de nuestro nivel de salud, es decir, si es verde, significa que todo está bien, pero si se comienza a tornar rojo, deberás tener cuidado. Al igual que en las últimas aventuras de **Castlevania**, los mapas irán apareciendo conforme recorramos los diferentes lugares que los conforman, o sea, ya no vamos a poder conseguir un mapa entero en el cual nos podamos basar para avanzar. Se confirmó que la pantalla táctil servirá para resolver varios *puzzles*, situación que de cierta manera es normal, pero algo que suena interesante es que cuando seas atacado por algún enemigo, la pantalla se cubrirá de sangre, y con el *Stylus* o tu mano tendrás que limpiarla para tener una mejor visibilidad. Ahora bien, lo que sí debemos destacar es la posible incursión de un modo *multiplayer*, aunque aún no se sabe la mecánica del mismo.

Lo único malo de este juego, es que su salida todavía no está establecida pero confiamos en que a principios de año la podamos tener en nuestras manos.

Llega a la meta con Sonic

A principios del año que viene, Sega lanzará un juego de carreras protagonizado por **Sonic** y sus amigos; no se trata de un *remake* de **Sonic R**; al contrario, es un concepto totalmente distinto donde los participantes compiten sobre tablas voladoras para llegar a la meta lo más rápido posible. Para cumplir tu propósito de ser el número uno, vas a tener a tu disposición varios movimientos especiales para sacar de balance a tus rivales, pero al mismo tiempo existirán técnicas de defensa, así que debes poner mucha atención para que no te salga "el tiro por la culata". Si el **Sonic** Team logra mantener el buen nivel que mostró en **Sonic Adventures** para GCN, no tenemos problema en decir que será uno de los mejores juegos para el primer cuarto del 2006.

Ganadores de los Tamagotchi

En la edición de septiembre, en conjunto con Mattel regalamos cinco **Tamagotchi**; la mecánica era muy sencilla: sólo tenías que mandar un correo electrónico contestando correctamente las dos preguntas que realizamos, y los primeros que enviaron las respuestas correctas fueron Betsabe Sebastian F., Juan Pablo Ramos, Carlos Pelcastre, Miguel Ángel Rojas y Enrique Rodríguez O. Quienes de ahora en adelante se convertirán en "mamás" de estos simpáticos personajes, y deberán cuidarlos para que crezcan sanos. Si no resultaste ganador, no te preocupes, aquí en tu revista **Club Nintendo** seguiremos realizando promociones para recompensar a nuestros lectores, Felicidades a todos los ganadores.

Las espadas chocarán también en el cubo

Hace un mes les comentamos que saldría un título de la popular serie de animación **Bleach** para Nintendo DS; y ahora se ha dado a conocer que Sega prepara una adaptación para GCN. Por el prestigio que tiene esta serie y la empresa desarrolladora, podemos asegurar un producto de calidad, que pondrá muy contentos a los fans de los juegos de pelea. En cuanto al *gameplay*, no se dijo mucho, pero creemos que no diferirá gran cosa del estilo de los juegos en 3D; y como se utilizan espadas, podría resultar parecido a **Soul Calibur II**. Su lanzamiento para el país del Sol Naciente está prevista para finales de año, y aún no se sabe si aparecerá en América; pero estamos seguros de que debido al éxito de los títulos de **One Piece** o **Dragon Ball**, Sega considerará el traerlo a este lado del globo.



La guerra continúa en el Game Boy Advance



En la actualidad, cuando llegas a un local de Arcadia, toda la variedad se limita a un solo género; las peleas. Es muy difícil encontrar juegos de cualquier otro estilo; por eso una serie que siempre ha destacado es la de **Metal Slug**, que con base a en buen *gameplay*, pero sobre todo al humor, nos ha hecho pasar momentos agradables a todos nosotros. SNK decidió lanzar hace ya un año una versión exclusiva para el Game Boy Advance, la cual fue muy bien recibida, y por tal motivo, ha anunciado que adaptará todas las versiones de Arcadia de esta serie a la portátil de Nintendo. No se dio una fecha exacta de cuándo comenzarán a salir, pero todo indica que será a partir del siguiente año.

Con la salida del Nintendo DS, mucho creyeron que la sequía de juegos para el Game Boy Advance iniciaría; pero noticias como ésta confirman lo que dijo Nintendo, que aún le quedaba mucho que ofrecer, ojalá más compañías sigan este ejemplo.







Nueva piel para el Nintendo DS

No tenemos ninguna duda: uno de los mejores juegos que hemos tenido oportunidad de disfrutar este año ha sido **Nintendogs**. Desde su lanzamiento en Japón, rompió récords de venta, colocándose como uno de los títulos que más rápido se ha vendido en todos los tiempos. A su llegada a América el 22 de agosto pasado, el fenómeno fue muy similar: se agotó en la mayoría de tiendas.

Pero lo que consideramos lo mejor de todo, es que toda esta fiebre está respaldada por un juego que ha utilizado las capacidades del sistema para lograr nuevas experiencias, y no nos van a dejar mentir, al decir que como **Nintendogs** nunca habían jugado algo similar. Existió antes el **Tamagotchi**, pero más que una idea, era una moda pasajera.

Ahora bien, debido a todo este éxito, Nintendo quiso recompensar la excelente respuesta, y a finales del mes pasado puso a la venta un paquete que incluye un Nintendo DS en dos colores distintos, que son azul agua y rosa, con detalles alusivos a los cachorros, además de un limpiador para las pantallas de tu sistema con forma de hueso. Pero lo mejor de todo es que también contendrá una nueva versión de **Nintendogs**, subtitulada **Best Friends**, en la cual vamos a poder elegir 6 de las razas más populares en las primeras ediciones que salieron.



Si aún no tienes tu Nintendo DS o Nintendogs, esta es una extraordinaria oportunidad de adquirirlo, ya que este paquete se va a convertir en todo un artículo de colección.



¡Hola, Club Nintendo! Nada más escribo porque tengo una duda: en el **Mario 64 DS**, ¿para jugar en *multiplayer* se necesita que cada uno tenga su tarjeta?

Rodolfo Marroquín Reynoso
Vía correo electrónico

Basta con una sola tarjeta de Nintendo DS, para que tú y tus amigos participen en los minijuegos de **Super Mario 64 DS**. Hay tres escenarios diferentes y el personaje por *default* es **Yoshi**. Ya dentro del minijuego encontrarás gorras de **Wario**, **Mario** y **Luigi** para que te transformes en alguno de ellos y saques ventaja de sus habilidades.

¡Qué onda, **Dr. Mario**! Leí en Internet que va a salir el juego **"The Matrix: Path of Neo"**, pero no para Nintendo GameCube. ¿Es sólo un rumor o es cierto? Si lo es, ¿nos vamos a quedar con ganas de jugar una segunda parte y sólo tendremos **Enter the Matrix**, o lo sacarán más tarde como ha ocurrido con otros títulos?

Jonatan Alejandro
Guadalajara, Jalisco

Pues no es un rumor, sino un hecho. Todo indica que –para nuestra desgracia- el próximo título de la saga de **Matrix** sólo pisará terrenos ajenos a Nintendo. No se menciona el porqué por parte de Atari, pero por lo que se ha dicho, no hay planes de hacer una conversión al Nintendo GameCube. De cualquier forma, si me entero de algo, con mucho gusto lo publico en la revista.

¡Qué onda, **Mario**! **Luigi** no se ha metido en problemas de nuevo, ¿verdad? Bueno, te escribo porque recuerdo que dijeron que Nintendo haría sus propias películas y les pregunto: ¿serán basadas en sus personajes típicos? De ser así, ¿para cuándo se estrenarían?

Diego Alejandro
San Luís Potosí

Pues no, Diego. Ahorita está muy entretenido sacándole brillo a la pista de baile y aprovechando para bajar unos kilitos extras que ganó después de aventarse unas rondas de tacos al pastor. Si recuerdas, hace algunos meses se tenía en planes la película de **Metroid**, pero Nintendo paró la iniciativa para emprender ellos mismos sus proyectos y lograr filmes mejor adaptados y apegados a los guiones originales, para que todos los fans quedemos complacidos y no ocurra el efecto **"Spirits Within"** de nuevo. El mismo Reggie Fils-Aime (vicepresidente de Mercadotecnia de NOA) nos comentó que primero se enfocarán a la aventura de **Samus** y posteriormente arrancarán con algo de **Zelda** y quizá **Mario**. ¿Cuándo? Aún no lo sabemos, pero no dudes que será algo sensacional.

¡Hola, cuates! La revista de este mes estuvo genial. Felicidades. Por otro lado, leí el reportaje de **Mario Kart DS** y sobre los *hotspots*, recuerden que dijeron que se podrían bajar demos vía *Wi-Fi*; ¿aún se planea esto?; ¿podremos disfrutar demos de los juegos para tener una probadita antes de que salgan al mercado?; ¿este servicio será accesible en México? Todas mis dudas se deben a que por ahora sólo puedo disfrutar mi DS con el demo de **Metroid**.

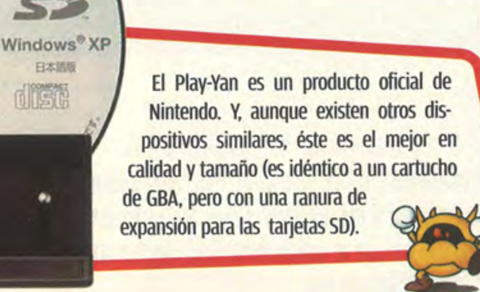
Hugo "Hg" Aguilar Díaz
Mérida, Yucatán

Esta es de las clásicas respuestas de "sí y no". En Japón SÍ se pueden bajar demos de los próximos títulos, como fue el caso de **Meteos** y **Polarium**. Incluso en el E3 había un espacio dedicado dentro del *both* de Nintendo donde descargabas varios demos, todo vía *Wi-Fi*, pero NO se ha dicho nada en el caso específico de México. Tal vez existan servidores dedicados cuando el DS alcance su potencial de Internet, pero sólo te lo podemos confirmar en estos momentos.

¡Qué tal, mi estimado **Doc.**! ¿Cómo andas? Sé que les han dado mucha lata con el tema del Play-Yan, pero la verdad es un accesorio muy prometedor y quisiera saber para cuándo llegaría a nuestro continente. ¡Ahh!, y otra cosa: por allí escuché que están trabajando en un Play-Yan Micro; ¿es exclusivo para el nuevo –y más compacto- GBA?; ¿o será retrocompatible?

Víctor Valle
Morelia, Michoacán

El Play-Yan es uno de los accesorios más esperados, porque convierte a tu GBA o Nintendo DS en un reproductor multimedia completamente funcional. Usando tarjetas SD (*Secure Digital*) puedes almacenar archivos de audio o video sin ningún problema. El único inconveniente es que por alguna extraña razón, no se ha traído a América. En cuanto a la versión Micro, tienes toda la razón: sí existe tal accesorio y de hecho tiene un software mejorado (*firmware* actualizado, mejor interface gráfica), pero en general es lo mismo que el anterior.



El Play-Yan es un producto oficial de Nintendo. Y, aunque existen otros dispositivos similares, éste es el mejor en calidad y tamaño (es idéntico a un cartucho de GBA, pero con una ranura de expansión para las tarjetas SD).






Mario, ¿es cierto que saldrá un **Pikmin 3** para el Nintendo GameCube?

Xavier Contreras Castillo
México, DF

Pues no hay nada firmado, pero en una entrevista para la revista japonesa Famitsu, Shigeru Miyamoto mencionó que tiene en sus planes una secuela de **Pikmin** para el Nintendo Revolution. Por nuestra parte no lo dudamos ni por un segundo; sería interesante ver cómo Miyamoto saca ventaja del control y la opción de Internet para esta nueva aventura a escala.

Queridos amigos de Club Nintendo: para empezar, ¿cómo han estado? Espero que este nuevo año sea de mucho éxito para nuestra revista y para la empresa de la gran N; por cierto, su revista está mejor que nunca. Pasando a las preguntas, ¿por qué el Nintendo DS no funciona con los cartuchos de Game Boy Color y anteriores? Yo probé insertarlos pero no entran, y cuando leí el instructivo, efectivamente comprobé que sólo es compatible con los títulos de Game Boy Advance. La segunda consiste en que mis amigos –que son unos *Pokémaniacos*- y yo hemos oído el rumor de que lanzarán dos versiones nuevas de **Pokémon**, con 100 personajes extras y que llevarán el nombre de **Pokémon Pearl Version** y **Pokémon Diamond Version**; ¿qué hay de cierto en esto?

Pokémon Trainer Rapha
Soyapango, San Salvador

En sí, hay dos motivos principales: uno es el hecho del uso de la tecnología *wireless*, que obviamente no existía en los juegos de Game Boy; incluso en los títulos de GB Advance no puedes participar en modo *multiplayer* porque carece de entrada para cable link. Por otro lado, el Nintendo DS no posee un procesador especial que es necesario para correr los cartuchos de Game Boy Color y anteriores, esto porque dicho procesador es bastante antiguo y era complejo agregarlo a la nueva arquitectura del DS; al principio se pensó en hacerlo, pero en las versiones finales fue descartada la idea. Por último, si has tratado de insertar un cartucho de GB o GBC en el DS, notarás que no encaja en el Slot-2, debido a que el NDS cuenta con diseño específico para permitir únicamente el acceso a cartuchos de GB Advance.

Para todos los *Pokémaniacos* –como tú dices- tendrán un próximo año feliz, porque Nintendo mencionó que el 2006 será el año indicado para el lanzamiento de **Pokémon Pearl** y **Diamond**, marcando así la primera vez que los monstruos de bolsillo entran en la consola de doble pantalla en un juego al estilo clásico, y no como ocurrió en **Pokémon Dash**, que a muchos gustó pero otros tantos huyeron al verlo. Si no te pareciera suficiente, también se comentó sobre **Pokémon Ranger**, una nueva aventura que se desprende de la siguiente película animada que se titulará **Pokémon Ranger: The Path of Diamond & Pearl.** Y bueno, para que tu espera sea leve, mientras checa **Pokémon XD: Gale of Darkness** para GameCube, uno de los títulos mejor logrados para sistema casero de esta franquicia tan popular.

PREGUNTA DEL MES

Los viejos tiempos

¡Soy Nintendero y lo seré hasta que me muera! Así empiezo este mail debido a la inquietud que tengo: ¿qué pasa con Nintendo? Lo pregunto porque ya no es la misma compañía de antes; muchos de nosotros anhelamos la época dorada del SNES, donde todos los licenciatarios desarrollaban juegos para la gran N, y no cualquier juego, sino títulos en verdad buenísimos. Luego llegó el N64 y se rompieron los lazos con las desarrolladoras y sólo hubo unos cuantos juegos sobresalientes de las *third parties*; yo pensé que al llegar el cubito se recuperarían muchas sagas, pero no fue así (sigo extrañando un verdadero **Final Fantasy**, etc.) Muchas compañías nos dan la espalda y sacan sus mejores cartas para las otras consolas. Yo esperaba con mucho anhelo la séptima parte de **Mortal Kombat**; no sé qué es lo que quieren los licenciatarios, si nosotros los Nintenderos apoyamos los buenos productos. Al parecer esto seguirá igual en el Revolution (yo no dudo de sus capacidades, de hecho me lo compraré en cuanto salga), porque hay muchas notas en Internet de buenos juegos desarrollados para las consolas de siguiente generación, pero el problema sigue igual y al parecer no llegaran a nuestro Revolution; lo digo por **Resident Evil 5**, que ya está confirmado para el Play Station 3 y para el X Box 360; esto me entristece porque soy un fan de la serie **Resident Evil**, tengo todos los títulos aparecidos en las consolas de la gran N (incluyendo el **Resident Evil Gaiden**) y pienso que si falta **RE5** en la siguiente generación de Nintendo, sería un gran error.

Raúl Villanueva
Durango, Durango

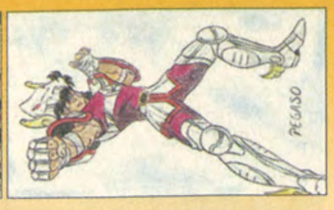
¡Qué tal, Raúl! Toma en cuenta que la industria de los videojuegos ha crecido con el paso del tiempo y ahora existe una verdadera competencia. Es cierto que para el N64 muchos títulos quedaron fuera de Nintendo, pero si recuerdas, para esa consola se tuvieron grandes éxitos que marcaron época, mientras que para las demás, salían juegos burdos y a granel, muchas veces sin importar la calidad y más fijándose en la cantidad o en aprovechar el momento con temas o series populares. Nintendo se ha caracterizado por la innovación y creatividad, siempre apostando por el gusto y diversión del jugador, más que por traerte un juego creado "al vapor" por las modas. Si bien Midway no ha dicho nada de **Mortal Kombat Shaolin Monks**, o Capcom no incluyó el logo del Revolution para **Resident Evil 5**, no quiere decir una rotunda negativa, sino que es probable que las compañías estuvieran esperando el momento de conocer las capacidades del nuevo coloso de Nintendo, que, como su nombre clave indica, marcará una revolución en el estilo de juego al usar una arquitectura similar al Nintendo DS, permitiéndote explorar y vivir los juegos como si en verdad fueras parte de ellos. En el caso del GameCube, se sintió mucho la ausencia del juego en línea, pero ahora Nintendo está listo para entrar a ese mercado con ayuda de GameSpy; y estamos seguros que por todas estas ventajas, las licencias voltearán a ver nuevamente a la consola de **Mario**, concibiendo títulos más inteligentes y novedosos y no las mismas fórmulas trilladas con gráficos superiores que abundan en otras plataformas.

Una muestra de creatividad es **Nintendogs**, un juego fácil de comprender y divertido como pocos, que además aprovecha muy bien las bondades del NDS. Ahora bien, ¿te imaginas lo que hará Nintendo con el Revolution y su interesante control?









Dr. Mario, quisiera saber si existe alguna tienda (decente) que venda artículos de Nintendo por Internet, ya que aquí en Baja California Sur no existe ningún distribuidor autorizado y las tiendas que venden los productos elevan mucho los precios. Los felicito por sus 14 años; se dice fácil pero son muchas historias que contar; sigan mejorando.

José Arturo González León
La Paz, Baja California Sur

Tienes varias opciones; por ejemplo, está el servicio de *esmas.com*, *amazon.com*, *ebgames.com*, *gamestop.com* e incluso *therage.com*. Algunas tiendas departamentales también manejan el servicio y son confiables, así que checa cuál es la mejor para ti. Eso sí, generalmente se necesita de tarjeta de crédito; si no tienes, tal vez tu papá te eche la mano con ese pequeño inconveniente.

Saludos a todo el grupo de Club Nintendo. Es la primera vez que les escribo pero no significa que no tenga números de su revista. El asunto es el siguiente: en Internet leí que para el DS van a sacar **Final Fantasy VII**, **Final Fantasy VIII** y el **Final Fantasy IX** (siendo este último el mejor); quisiera saber qué tiene esto de cierto. Y si es así, ¿cómo será el motor gráfico y qué extras tendrá? Les agradezco mucho su atención y en especial si me responden mi inquietud.

Kevin Galvis
Colombia

Los tres títulos que mencionas son muy buenos, pero yo prefiero el **Final Fantasy VII**, que por



Square Soft volvía al ataque en 1991 con **Final Fantasy IV**, siendo éste el primer título de la saga que aparecía en el Super Nintendo. Un año después presentaron **FF Mystic Quest**, pero de eso es mejor no acordamos.

cierto ya está prácticamente lista la secuela en película para DVD; no te la pierdas, porque ésta sí está hecha para que los fans la disfrutemos y seguramente pronto verás una reseña en la sección "El Ojo del Cuervo". Contestando a tu duda, no hay planes de traer ninguno de esos juegos al Nintendo DS; lo que sí es un hecho es que para finales de este año, **Final Fantasy IV** (**II** en América) brillará para el Game Boy Advance y próximamente se tendrá lista la adaptación de **Final Fantasy III** (no hubo versión americana hasta ahora) para el Nintendo DS.

Será interesante ver cómo o en qué ocupan la pantalla táctil, ¿no crees?

¡Qué onda, **Mario**! ¿Cómo estás? Espero que muy bien. Primero que nada quiero felicitarte por tu excelente revista y mandarle saludos a todo el *staff*. Hace unos días me enteré en Internet que habrá un Juego de **Boktai 3** para GBA y que se llamará **Shin Bokura no Taiyou: Gyakushuu no Sabata**; creo que este es el nombre japonés, pero mi duda es si este juego es la verdadera secuela d **Boktai 2**, y si es así, ¿cuándo va a salir aquí en América? Espero que resuelvas mis dudas, **Mario**.

Alberto Luviano
Vía correo electrónico

Boktai es mejor conocido por la cualidad de aprovechar la luz del día para afectar el *gameplay*, algo hasta cierto punto simple, pero sumamente interesante al combatir vampiros.

Tu espera no será larga; la versión japonesa de **Boktai 3** salió en julio en Japón y para diciembre de este mismo año inundará las tiendas de nuestro continente. Por último, como su nombre lo indica, es una continuación directa del título que salió hace un año, así que no le pierdas la huella porque es un juego bastante creativo para el Game Boy Advance.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

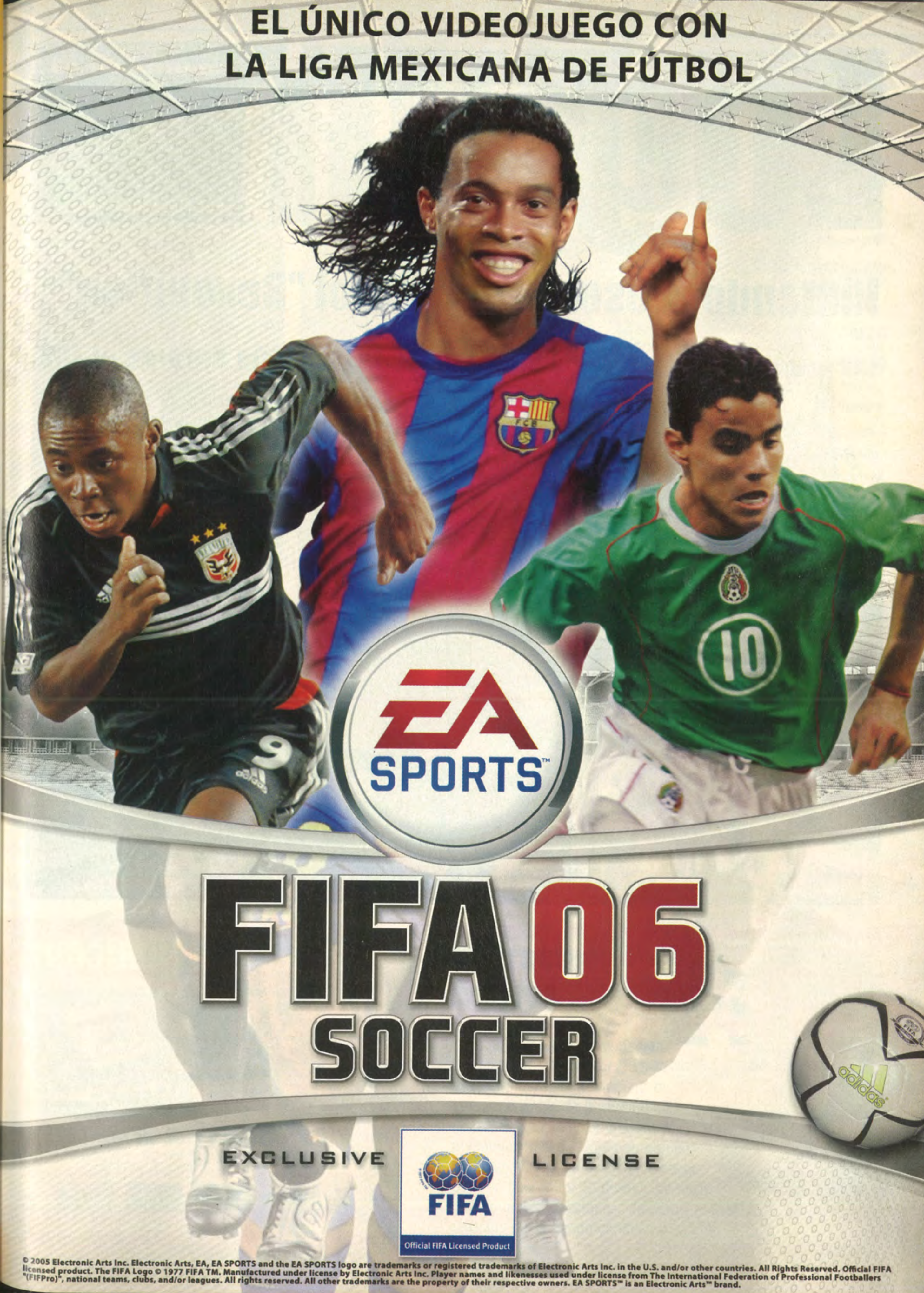
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Ángel G. Ortega, Uruapan, Michoacán.
Antonio Vargas V., Guadalajara, Jal.
Lizeth A. Martínez, Gpe, Nuevo León.
Daniel Bravo O., Coquimbo, Chile.
Luis M. Serrano, Puebla, Puebla.
Jesús E. García, Reynosa, Tamaulipas.
Francisco R. Borjón, Tuxpan, Nayarit.
Gerardo A. Gómez, Tuxtla Gtz., Chiapas.



El rombo de la portada
Sé que cuesta mucho trabajo siquiera verlo, pero sí existe y aquí está.


EL ÚNICO VIDEOJUEGO CON
LA LIGA MEXICANA DE FÚTBOL
EA SPORTS™
FIFA 06
SOCCER
EXCLUSIVE
LICENSE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Nintendo presenta el control "Revolution"





El anuncio se da en Japón durante el TGS

La noticia tuvo lugar en el Tokyo Game Show 2005 el 16 de septiembre. El encargado fue el presidente de Nintendo el señor, Satoru Iwata, quien además de mostrarnos este nuevo control para el sistema de nueva generación de nombre "Revolution", hizo otros anuncios de los cuales te platicamos a continuación.





20 años después del Famicom

Una gran celebración de Super Mario Bros. la creación de Shigeru Miyamoto, un personaje que nos ha acompañado con sus títulos en todos estos años y que es una referencia para la industria de los videojuegos.



Uno de los ejemplos de esta conmemoración es el lanzamiento de esta edición especial de Game Boy Micro versión Famicom, que nos hace referencia al control de este sistema. Además, con la creación de este Game Boy se pretende captar a la audiencia que no tiene mucho tiempo para jugar, pero que ahora lo podrá hacer por el tamaño y funcionabilidad del sistema.

Satoru Iwata

Es una nueva forma de jugar

Nintendo siempre ha pensado en cómo ofrecer nuevas formas de juego y atraer a las personas que no están familiarizadas con esta industria. Por eso, se presenta este nuevo concepto en el que se facilita la forma de jugar y nos da una experiencia diferente a la que ya conocemos.

¿Por qué se cambió el control?

- Sólo algunas personas utilizan controles para videojuegos, mientras casi todos se sienten cómodos usando un control remoto.

- Para expandir la comunidad de videojugadores, es necesario hacer un control que pueda ser cómodamente puesto en la sala de las casas y utilizado por cualquier persona.

nintendo Wi-Fi connection

Entre otras cosas que se anunciaron, fue el concepto Nintendo WI-FI connection; este sello será plasmado en los juegos que tengan la opción de conexión inalámbrica. El lanzamiento será con los títulos Mario Kart DS y Animal Crossing DS; ambos para el sistema Nintendo DS.



Diferentes colores

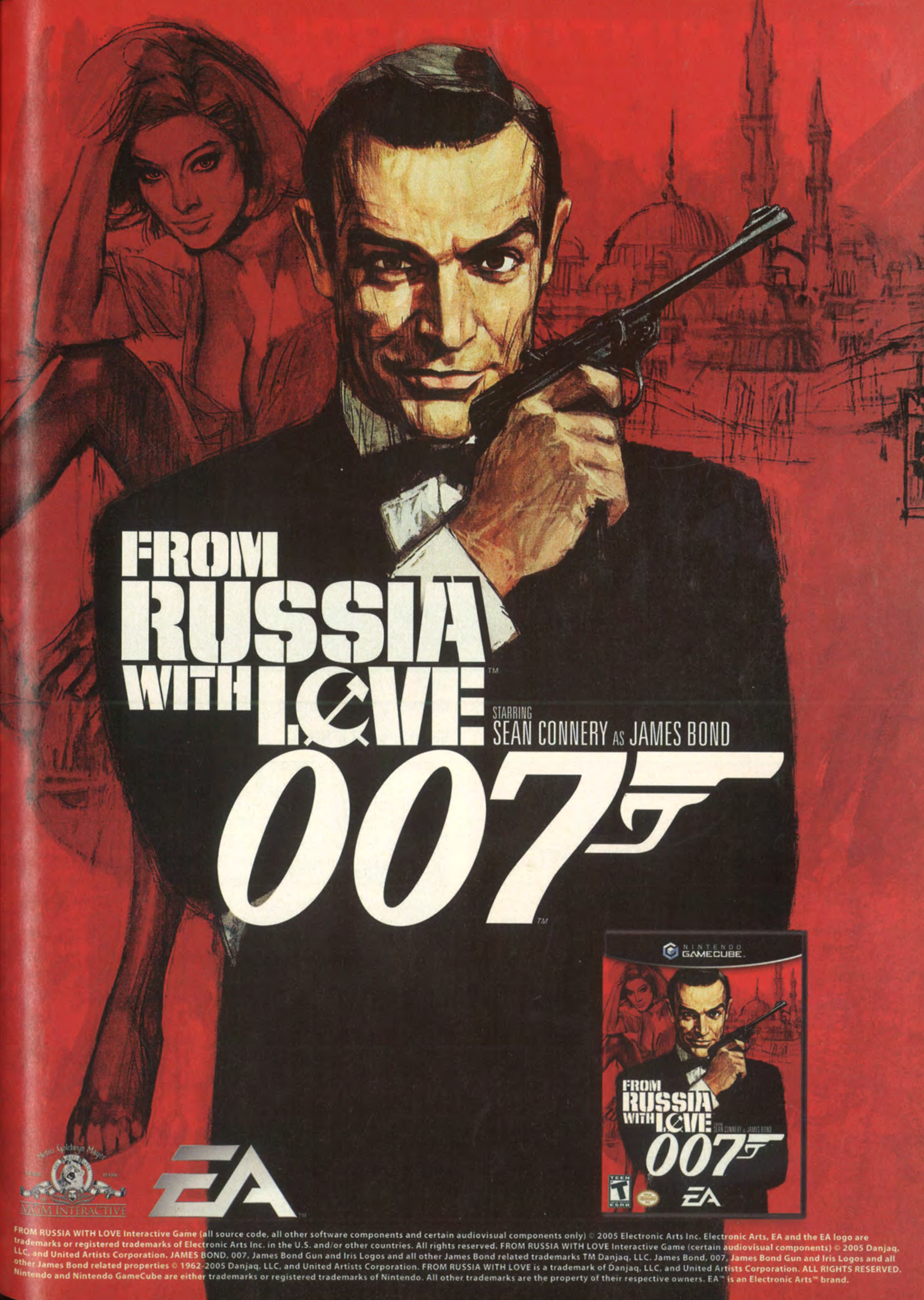
Al igual que en la presentación del sistema (Revolution), en la que se mostró una variedad de colores además de la versión en negro, el control tiene diferentes presentaciones que nos pondrán en un gran dilema para escoger en qué color lo queremos. Si deseas enterarte de las especificaciones de esta nueva creación de Nintendo cambia de página.



Hard-Core Fans de Nintendo esperaron dos días por un autógrafo

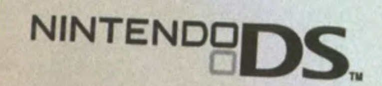
Nintendo tuvo dos eventos de Nintendogs en su tienda en Nueva York. En el segundo de ellos, del día 25 de septiembre, unas 1,500 personas se formaron afuera para conocer a la leyenda de Nintendo en los videojuegos: Shigeru Miyamoto. Superfans llegaron a iniciar la fila a las 2:30 de la mañana del viernes, más de dos días antes del evento. Algunos lo hicieron desde Francia, cruzando el Atlántico. La fila alcanzó a varias cuadras de distancia del Centro **Rockefeller** de Nueva York.

Miyamoto firmo playeras, videojuegos clásicos y consolas: desde el original NES hasta el Nintendo GameCube. Sólo las primeras 200 personas tuvieron la seguridad de conocer a Miyamoto, pero algunos cienos de afortunados recibieron un regalo de su parte, ya que compartió al secreto Jack Rusell de raza terrier para Nintendogs, además de su información de entrenamiento; todo esto de manera inalámbrica. Ojalá algún día nos visite.


FROM
RUSSIA
WITH LOVE™
STARRING
SEAN CONNERY AS JAMES BOND
007™
NINTENDO GAMECUBE
TEEN
T
ESRB
EA
MGM INTERACTIVE
EA™
FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (certain audiovisual components) © 2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo and Nintendo GameCube are either trademarks or registered trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

CLUB NINTENDO POLL

Llegamos casí ya al final de esta larga encuesta en la que recibimos miles de correos. Sólo tienes dos oportunidades más para llevarte este Nintendo DS.



CLUB NINTENDO

Nombre completo	**Dirección**	**Ciudad**	**Estado**	**C.P.**
Teléfono	**Fecha de nacimiento**	**Suscriptor SÍ o NO**		**Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Te gustó la portada de Super Mario Strikers?
Sí. No.

C) ¿Cuál fue la portada que más te agradó de éstas?
1. Mario Superstar Baseball.
2. Mario Kart DS.
3. Super Mario Strikers.

D) ¿Qué review te gustó más?
1. Animal Crossing DS.
2. Chicken Little.
3. DDR: Mario Mix.
4. Castlevania Dawn of Sorrow.
5. Narnia.
6. Marvel Nemesis.

E) ¿Te agradó el control del Revolution?
Sí. No.

F) ¿Por qué?

G) ¿Piensas comprarte este nuevo sistema?
Sí. No.

H) ¿De qué sistema comprarás títulos en esta temporada navideña?
1. Nintendo GameCube.
2. Nintendo DS.
3. Game Boy Advance.

BASES

Tienes hasta el 26 de noviembre de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL NOVIEMBRE (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la H) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 5 de diciembre de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el (la) ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación en original y copia, del 6 de diciembre de 2005 al 16 de diciembre de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 28 de diciembre de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



CLUB NINTENDO IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC — CN FOTO C1

Number — 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen







C1



C2



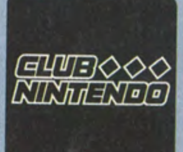
C3



C4



C5



B13



B8



C50



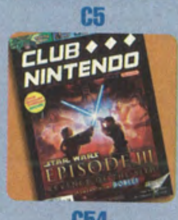
C51



C52



C53



C54



C55



C56

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC — CN NIN

al: Number — 21111

Recibes: ABC — NDOGS. NDS. Para activar al cachorro Duchshound...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC — CN NIN

al: Number — 61111

Recibes: ABC — XML2. GCN. Para obtener el bonus Heavy Metal...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Nintendogs DS (NDS), X MEN Legends II: Rise of the Apocalypse (GCN), Ultimate Spider Man (GCN), Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (GCN), The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (GCN), Guilty Gear X Advance Edition (GBA), Harvest Moon Friends of Mineral Town (GBA), Crash Nitro Kart (GBA), Tony Hawk Underground 2 (GBA)



¡El control que conquistará tus manos!

Nintendo no inventó los videojuegos, pero siempre busca la forma de mejorarlos. Hemos visto cómo el Rumble Pak se hizo famoso y ahora casi obligatorio para las consolas. El Stick Análogo fue diseñado para el Nintendo 64 y ahora es pieza clave en los juegos modernos, asimismo; el concepto del tapete nació en el NES allá en 1985 y ahora –aunque de forma diferente- es aprovechado por Konami para los títulos de baile.

La tecnología más avanzada aplicada al estilo y funcionalidad

La siguiente generación ha sido la más esperada en la historia. Muchos hablan sobre procesadores sofisticados o medios de almacenamiento que prometen ser superiores a lo de hoy; pero Nintendo guardó sus naipes bajo la manga y en E3 nada más nos dio un tentempié de lo que sería su próxima iniciativa. Así el tiempo pasó y cuatro meses después, la compañía creadora de **Mario** aprovecharía el Tokio Game Show para enseñarnos otra de sus valiosas cartas... el control que rompe esquemas y se alista como lo más estilizado y creativo para la guerra de consolas, como se le conoce a esta generación.

La novedosa e intuitiva interface permite a los jugadores correr, saltar, girar, disparar, frenar, acelerar, nadar o patear en un modo nunca antes utilizado en la historia de los videojuegos.

Recientemente, los juegos con el sistema "Tilt" (sensor de movimiento) se han vuelto muy populares para el Game Boy Advance, pero ahora lo serán también en el Revolution; el control puede ser rotado de lado a lado para un efecto de más realismo en tus objetivos. En su parte posterior, tiene un botón "B" que nos recuerda el Z del Nintendo 64; su función será variada, pero el video muestra la popularidad que tendrá para los juegos de acción en primera persona. En el frente vemos un pad direccional con un gran botón A, seguido por tres pequeños botones (select, home, start) y por último se encuentran "a" y "b" (ahora en minúsculas), éstos últimos

¡Hasta los detalles pequeños importan!

Es innegable que la primera impresión de todos fue: ¡se parece al control de mi tele! Pero es una de las razones por las cuales fue diseñado así. Satoru Iwata, presidente de Nintendo Japón, comentó que la intención es ofrecer algo que la gente no asidua a los videojuegos, se sintiera cómoda y atraída; algo tan común que puedas poner en la mesa de centro de tu sala y hasta tu abuelita tomara sin complicarse la vida viendo qué "palanquita" sirve para arrancar el juego. En lo personal, nos parece una utilidad similar al Stylus del DS, porque este control te servirá como indicador para registrar tus movimientos y se traducirán en las acciones que hagas dentro del videojuego, como batear una pelota, liberar una serie de espadazos e incluso brincar al agitar el control de arriba hacia abajo, ¡todo en tiempo real!

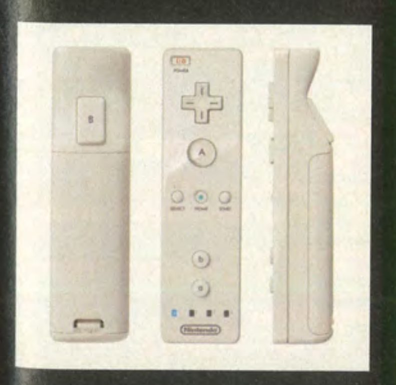
podrán ser multifuncionales, ya que si giras el control noventa grados, quedaría algo semejante al NES. Por si fuera poco, la función Rumble regresa como estándar, así que no sólo moverás –literalmente- a tu personaje o ambiente, sino que también sentirás los golpes o momentos de tensión mientras el control vibre.

La respuesta de los licenciatarios más populares del mundo fue extremadamente positiva. Más allá de otras innovaciones, el nuevo control les da la flexibilidad necesaria para usar tantas funciones del control crean convenientes para sus juegos. Además, revivirás los viejos títulos del NES al GCN, al probar esta nueva experiencia inalámbrica.

Aún no termina la diversión; si te fijas en la parte inferior del control, hay una ranura de expansión que Nintendo usará para darte nuevas sorpresas con el paso del tiempo. Por lo mientras se mostró un aditamento tipo mouse de PC, pero en vez del botón de desplazamiento tiene un stick análogo, que se complementa con los dos botones extra en su parte posterior. Con esta adición, puedes controlar los movimientos del personaje –o de sus armas-; todo dependerá de la creatividad que impriman los desarrolladores en sus videojuegos.

"El sentimiento es tan natural y real, en cuanto los jugadores usen el control, sus mentes se centrarán en cómo esto cambiará la forma de juego actual", explica Satoru Iwata. "Es una innovación bastante emocionante, misma que cautivará al público actual y atraerá a muchos otros", agrega.

Para dar una mejor idea de las capacidades del sistema y su control, Nintendo preparó una serie de demos –simulando la acción vista en el video-. El primero se trataba de usar el control como un apuntador láser para mover y dispararle a pequeños bloques de la pantalla; con esto se remarcó la sensibilidad, precisión y velocidad de respuesta de cada movimiento; otro que nos llamó la atención fue el de pesca, demostrando la facilidad de guiar inalámbricamente una caña incluso hacia el frente -para lanzar en anzuelo- y hacia atrás para recobrar el pez que haya caído en la trampa, no sin que antes el control vibre para confirmarlo. Anteriormente se necesitaban accesorios adicionales para este efecto, pero de cualquier forma, nunca fueron tan reales como lo que nos ofrece ahora Nintendo.



Luce bien, pero... ¿qué tal se juega?

Si eres deportista, quedarás encantado con la visión de Nintendo para ofrecer algo que te meta de lleno al campo de juego; por ejemplo, exhibieron un demo de jockey donde usabas el control como stick par maniobrar tus acciones. Lo interesante es que también influye el ángulo en que pongas el control, permitiendo que los disparos sean más realistas e incluso puedas darle efecto. ¿Te acuerdas de Dónde está **Wally**? Pues deja atrás a ese personaje de gafas y playera blanca con rayas rojas, ya que Nintendo lo modificó con personajes de **Pokémon** para que disfrutáramos de la sensación de profundidad y de cómo podemos acercar o alejar la imagen para identificar un objetivo lejano; esto quedararía perfecto para un título como **Silent Scope**, donde tu arma principal es un rifle de francotirador.

Si bien los primeros demos fueron sencillos y básicamente funcionaron como medio para mostrar lo que será la nueva generación de juegos, para el final Nintendo sacó una carta fuerte e hizo una demostración con **Metroid Prime 2** –quizá para que la gente se diera una idea de lo que será la tercera parte de la saga Prime-. Los asistentes quedaron fascinados al ver cómo cambia la sensación de juego de un control ordinario al del Revolution. Además, aquí fue donde usaron el periférico del stick análogo para controlar el movimiento de **Samus**, mientras que el control principal servía perfectamente como un mouse, para apuntar o girar el ángulo de vista del personaje.

Estamos seguros de que las compañías tendrán esta consola en la mira. Es una fuente extraordinaria para ofrecer títulos que hasta hoy parecían imposibles. ¿Estás listo para la revolución?



¡MOVILIZA TU CELULAR!

sonidos reales

Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	Si se puede..........SISEPUEDE
GRITO	OYEMIAMOR	Si se pudo..........SISEPUDO
SUPERERUCTO	CUBANO	Nos vamos al mundial..........NOSVAMOS
ERUCTO1	FUTBOL	México... México...México..........MEXICO
METRALLETA	RUDOS	

envía CN REAL +"clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL VACA

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Motorola: C385, E380, V300 V525, V600, v80. Samsung: SCH.C100G,C410 E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105. Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600. Siemens: S55, SL55. Sagem: X6. Panasonic: GD67, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Nuevos Sonidos para aficionados

juegos



Air Force

clave **AIR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

Solitario

Solitaire balls

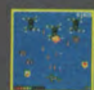
clave **SOLITARIO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6012, 6015, 6015i, 8910i, 3100, 3125, 3200, 3205, 3300, 5100, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 7270, 3620, 3660, 7650, N-Gage QD, N-Gage, 3600, 3650, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: C450, C380, C381, C384, C385, C386, C650, V180, V185, V220, V80, V300, V400, V500, V525, V600, C698p, E398, V3, V303p, V400p, V535, V545, V550, V551, V555, V600i, V620, V975, V980, C975, C980, A845, E375,
SonyEricsson: T610, T816, T620, T630, Z600, K500, K508, K506, K300, J300, F500i, Z1010, K700, K700i, K700c, K750, K600
Alcatel: OT 735i, OT 756, OT 556, OT 556T, OT 557, OT 557a, OT 565
Siemens: CX65, M65, S65, CXT65, C65, M55, C65, MC60



Mobile Grand prix

clave **FUNO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700









Airforce 2 the Guardian

clave **AIR2**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20: SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100

tonos

Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil.com

El más peleado

Nuestro amor / RBD..........RBD5
Nada de esto es un error / Coty..........ERROR

Lo más in

	CLAVE
Gasolina / Daddy Yankee	GAS
Crazy Frog / Axel F.	FROG
Don / Miranda	DON
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Don't phunk with my heart / Black Eyed Peas	PHUNK
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC
La camisa negra / Juanes	CAMISA
Durmiendo con la luna / Elefante	LALUNA
Que vida la mía / Reik	QUEVIDA

Hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Por besarte / Lu	BESARTE
Precisamente ahora / David de María	HORA
Para ti sería / Nek	NEK
Fix you / Coldplay	FIX
Me vale Vergara / Molotov	MEVALE
Mi credo / K-Paz de la sierra	MICREDO
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO

No te pueden faltar

	CLAVE
Contra viento y marea / Intocable	MAREA
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
Que más quisiera / El Recodo	QUEMAS
Sigues aquí / Pesado	SIGUES
Ser humano / Natalia y La Forquetina	HUMANO
Quemándome de amor / Moderatto	DEAMOR
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
La sorpresa / Tigres del Norte	SORPRESA
Mayor que yo / Baby Rank	MAYOR
Tiempo / Intocable	TIEMPO
Don't lie / Black Eyed Peas	LIE
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
Lo que paso paso / Daddy Yankee	PASOPASO

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL
ENVÍA CN DIGI
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN DIGI RBD5 NOKIA

MONOFÓNICO
ENVÍA CN MONO
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN MONO RBD5 NOKIA

MULTIMEDIA
ENVÍA CN POLI
+ "la clave de la canción"
al 31111
Ej: CN POLI RBD5

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Especial de Luchas

IMAGENES DE TUS IDOLOS DEL CUADRILATERO

ALEBRI5 · INTO1 · PSICO3 · EXOTI3 · CHESS2 · MASCA1 · CIBER2 · BARRIO1 · MASCA4 · ALEBRI4 · PSICO3 · ALEBRI1 · CIBER5

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO CHESS2

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM
EL TAMAÑO DE LAS FOTOS PUEDE VARIAR LIGERAMENTE DEPENDIENDO DEL MODELO DEL CELULAR

Test Naco

Ahora resulta que todos son gente bien....
averigua si eres o no un naco de verdad,
¡el Pirrurris te dirá que tan naco eres!

envía CN NACO al 61111

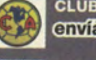
PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA



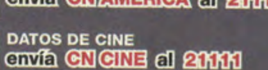
diversión

HECHIZOS
Conoce todos los trucos y hechizos para atrapar al hombre o mujer que te gusta, y si ya l@ tienes, utiliza estos trucos para que no se te escape.
envía CN HECHIZO al 21111

PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111

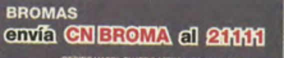


CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111





DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111





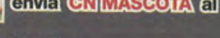
BROMAS
envía CN BROMA al 21111

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS!
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA.
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

CHISTES
envía CN CHISTE al 41111

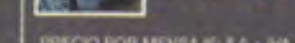


ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111

AUTOS
envía CN AUTO al 41111



PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA



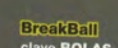




Mineshooter

clave **MINE**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3300, 6220, 3200, 6230, 6650, 6810, 6820, 7200, 7250i, 7600, 3650, 7650, NGage, 3660, 6600
Motorola: V300, V525, V600
Siemens: SL55, S55, M55, M60
SonyEricsson: T610

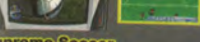


BreakBall

clave **BOLAS**

Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, S65, SL65
SonyEricsson: T610, T618, T630





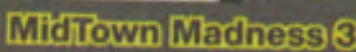
Supreme Soccer

clave **FUTBOL3**

Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610







MidTown Madness 3

clave **MM3**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, E550
Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX30
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460, SGH-E300, SGH-E710, SGH-E715, SGH-X450
Sagem: MYX5-2, MYV-65, MYX-7, MY-V75

envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO MM3 al 31111

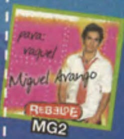
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM





envía **CN REBELDE** al **21111**

PersonalizA tu celular











COMO BAJAR LOGONOMBRES: envía **CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111**
Ejemplo: **CN LOGOCOLOR MG1 JULIANA**
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMAGENES PUEDEN VARIAR

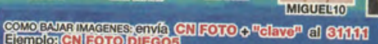
ImágeneS









COMO BAJAR IMAGENES: envía **CN FOTO + "clave" al 31111**
Ejemplo: **CN FOTO DIEGO5**
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMAGENES PUEDEN VARIAR

Lo más COOL





Sudoku

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: c650, V80, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, E390, E398, C390, C980, MPx, A630, A835, c975, V975, V980, E1000
Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30
SonyEricsson: F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i, k300
Sagem: myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7 **Samsung:** SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-p400, SGH-e105, SGH-e710, SGH-e715, SGH-p510, SGH-x427m, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x458, SGH-e310, SGH-e510, SGH-e520, SGH-e810, SGH-e315, SGH-e316, SGH-e317, SGH-e300 **Siemens:** Sl55, Mc60, S55, m55, cx65, m65, s65, c65, cf62, sl65 **Alcatel:** ot556, OT756, OT565

envía CN JUEGO SUDOKU al 31111



Eon the Dragon

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

envía CN JUEGO DRAGON al 31111



Dr. Frankestein Adventures

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: c650, V80, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, E390, E398, C390, C980, MPx, A630, A835, c975, V975, V980, E1000
Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30
SonyEricsson: F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i, k300
Sagem: myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7 **Samsung:** SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-p400, SGH-e105, SGH-e710, SGH-e715, SGH-p510, SGH-x427m, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x458, SGH-e310, SGH-e510, SGH-e520, SGH-e810, SGH-e315, SGH-e316, SGH-e317, SGH-e300 **Siemens:** Sl55, Mc60, S55, m55, cx65, m65, s65, c65, cf62, sl65 **Alcatel:** ot556, OT756, OT565

envía CN JUEGO FRANKIE al 31111



Fear Factor-H2O

Modelos compatibles:
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6600, 6610i, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 7200, 7210, 7250i, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, ngageqd, ngage Nec: e228, e313, e338, e616 LG: u8110, u8120, u8130, u8138 Motorola: a835, e1000, e390, e398, v300, v3, v500, v525, v550, v551, v600, v620, v80 , v980 Panasonic: x400, x60 Sagem: myc5-2, myv55, myv65, myv75, myx4, myx5-2, myx7 Samsung: SGH-418, SGH-a600, SGH-a660, SGH-c100, SGH-c110, SGH-d100, SGH-d410, SGH-d415, SGH-d418, SGH-d500, SGH-e300, SGH-e310, SGH-e330, SGH-e458, SGH-e630, SGH-e700, SGH-e708, SGH-e710, SGH-e715, SGH-e800, SGH-e808, SGH-e810, SGH-e820, SGH-n400, SGH-p400, SGH-p510, SGH-p518, SGH-s100, SGH-s105, SGH-s300, SGH-s307, SGH-s500, SGH-v200, SGH-v205, SGH-v206, SGH-x100, SGH-x108, SGH-x400, SGH-x426, SGH-x426, SGH-x427, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x460, SGH-x600, SGH-z105, SGH-z107 SonyEricsson: k500, k508i, k700, k750i, s700i, v800, z1010 Sharp: 902sh, gx10, gx20, gx25, gx30 Siemens: c65, cv65, cx65, cx70, m65, s65, sl65, sx1

envía CN JUEGO FF al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM



Un servicio de




SUPER MARIO STRIKERS
© 2005 Nintendo



Mario no sólo es un héroe de fantasía, sino también es un gran deportista que busca cualquier pretexto para pasarse un buen rato con sus cuates del reino. Si bien ha destacado en el golf y tenis, e incluso ha sido invitado a un partido de básquetbol callejero o a las montañas nevadas de SSX, ahora hará su debut en la cancha de fútbol rápido. ¡Olvídate de las reglas; aquí no hay fuera de lugar ni faltas!

¡NINTENDO SE PREPARA PARA EL TORNEO DE FÚTBOL MÁS ESPECTACULAR DEL AÑO!

Lo irreal de un deporte real

Han salido múltiples juegos de fútbol, pero no todos han logrado congratularse como un buen exponente de uno de los deportes más populares del planeta. Incluso hubo una versión dedicada al Mundial **México '86**, que, por cierto, era de los primeros títulos de Arcadia en contar con once jugadores por equipo en la cancha; le siguieron grandes éxitos como **ISSS** y **FIFA**, pero mantenían la sobriedad que hasta hace poco se acostumbraba en los videojuegos. Sin embargo, en este universo virtual todo es posible; las compañías empezaban a divertirse y a ofrecernos a sus héroes en un ambiente más relajado, como en **Mega Man** Soccer, ¿lo recuerdas? Capcom nos lo mostró en 1994, cuando el SNES aún estaba en la cumbre; allí veíamos a **Mega Man** y su banda de amigos y enemigos disputándose la estabilidad del planeta en un simple y llano partidito de *soccer*.



Para ser el primer título de *Soccer* de Capcom, le quedó bastante bien, no sólo por incluir tiros especiales, también por lo práctico de su gameplay y la variedad de escenarios y personajes.

¡**Mario** se valerá de todos sus trucos y habilidades para impedir que el oponente logre un marcador superior al suyo!

Nintendo tenía guardada esta carta y para el E3 la utilizó, siendo allí el primer lugar donde probamos lo adictiivo que es **Super Mario Strikers**. Para que te des una idea de la calidad que tiene, te comentamos que la compañía desarrolladora (Next Level Games) tiene en su staff gente que trabajó en **NHL Hitz** y **Sega Soccer Slam** (cualquier parecido con este último, no es coincidencia). Aquí lo único que importa es que te pases un buen rato con tus cuates y te olvides de lo monótono que es un partido 11 vs. 11, donde la emoción antes de anotar se corta por un despiadado fuera de lugar. En **Super Mario Strikers** no pasará eso; desde que tocas el balón todo se vuelve un campo de batalla con porterías protegidas por un cancerbero que tratará de atajar tus disparos. Pero no te preocupes, pues cada jugador –como en **Mario Tennis**- tiene sus tiros secretos que te dejarán con el ojo cuadrado.

¡Mario atacará con tiros que hasta los supercampeones envidiarían!

Así es, como te mencionamos antes, la locura vuelve a invadir los deportes y qué sería de un juego de Mario sin los espectaculares poderes que Nintendo siempre plasma en sus historias. Personajes como **Wario, Mario, Luigi, Birdo, Toad, Koopa Troopa, Klap Trap, Donkey Kong, Yoshi** y claro está, el atractivo femenino corre por cuenta de **Peach** y **Daisy**. Los especiales varían dependiendo del jugador; por ejemplo, **Mario** se elevará por los cielos para, con ayuda de un mazo, golpear el balón que se dividirá en dos cañonazos que ni Oswaldo Sánchez lo vería. También puedes dejar bananas en el camino –al estilo **Mario Kart**- para que tu oponente se resbale y puedas iniciar un contraataque; ahora que si quieres verte más salvaje, lánzale unas cuantas conchas rojas o un **Chomp** para aturdirlo por un instante (los *ítems* los obtienes como resultado de las patadas y golpes que te lleves durante el juego).

Participa en el modo individual o invita a tus cuates para disfrutar de un partidito de 2 vs. 2. Cualquiera que sea tu estrategia de juego, no te aburrirás ni por un segundo.

Elige al mejor capitán, antes de que tu oponente lo haga

La cancha es más pequeña que una oficial y, por consiguiente, habrá menos jugadores en escena. Cada equipo se conforma de cinco integrantes que pueden ser dos delanteros, dos defensas y un portero. Antes que nada, debes elegir al capitán de tu equipo que, como te imaginas, tendrá mayores habilidades. En la versión que pudimos probar, el resto de la alineación se conformaba por **Toads** o **Koopas**, sin embargo, no se ha mencionado nada sobre sí podrás armar tu *dream team* con 5 personajes diferentes, o sólo el capitán será distinto.

Las explosiones de poder no se quedarán afuera de este maravilloso juego. Aquí ganará quien mejor domine el balón.

Los bailes de la victoria no podían faltar... cada que un personaje anote un gol, el público aplaudirá, lanzará fuegos artificiales y el equipo festejará de formas muy peculiares.



Cubriendo sus manos con enormes guantes blancos, los cocodrilos de **Donkey Kong** protegerán la portería a toda costa.

Los gráficos fueron estilizados como caricaturas; pero no creas que los partidos serán infantiles; aquí todo es una locura para cuatro jugadores.

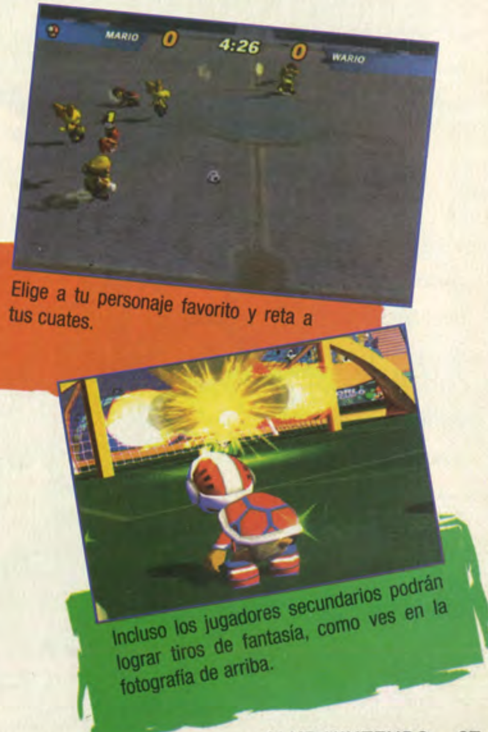
Después del punto anterior es donde inicia la emoción; el *gameplay* es sumamente ágil, y no tendrás ni un segundo para pestañear y mucho menos para aburrirte. Si pierdes el balón, no te preocupes: aquí son válidos hasta los cabezazos para recuperar el esférico sin que un molesto árbitro te saque la tarjeta amarilla. También cuentas con pase largo, aumento de velocidad y uso de *items*. Para que te des una idea, es como jugar **Sega Soccer Slam** –igual de rápido y salvaje-, ya que incluso cuando estás frente al guardameta enemigo, podrás realizar tiros de fantasía, siendo el resultado afectado a través de qué tan bien y oportunamente presiones los botones.

TONIGHT'S HIGHLIGHTS
HIGHLIGHT #2

Donkey Kong usará su fuerza física para enviar tremendos cañonazos.

Wario, como los demás integrantes, se valerán de cualquier truco sucio para robar el balón.

Los items vuelven a Super Mario Strikers un juego fuera de lo común, ya que antes había títulos similares, pero ninguno tan caótico como éste. Por si fuera poco, puedes echarle a perder una superjugada a tu rival, si usas en el instante adecuado un item para bloquear su jugada.



Elige a tu personaje favorito y reta a tus cuates.

Incluso los jugadores secundarios podrán lograr tiros de fantasía, como ves en la fotografía de arriba.



No pienses que las chicas son rival fácil; en cualquier momento te sorprenderán y dejarán a tu portero sin aliento.

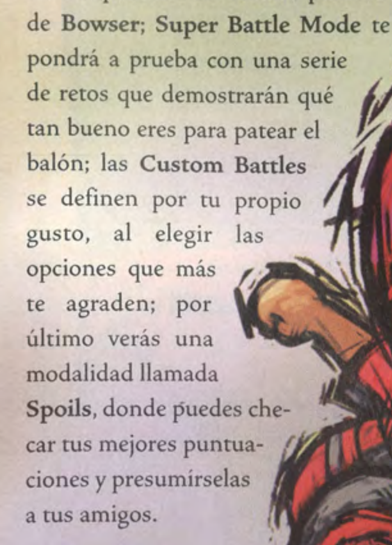
Mario es uno de los jugadores más balanceados. Juega con todos para que decidas cuál es



Los *items*, igual que en **Mario Kart**, serán clave para este partido. ¡Úsalos sabiamente!

¡GOOOOOOL! DE NINTENDO

A diferencia de los últimos títulos de deportes de **Mario**, para **Super Mario Strikers**, Nintendo optó por un aspecto gráfico más estilizado y colorido, que incluso notarás en los despliegues de luces y fuegos que se generan al paso de las jugadas especiales. Las animaciones corren a 60 cuadros por segundo, por lo que puedes esperar movimientos ágiles y suavizados que te hagan vivir intensamente los múltiples escenarios. En cuanto a los modos de juego, nosotros nos dimos a la tarea de checar el **Grudge Match**, que no es más que un encuentro amistoso; el **Battle Mode** se trata de competir en un torneo para obtener la copa de **Bowser**; **Super Battle Mode** te pondrá a prueba con una serie de retos que demostrarán qué tan bueno eres para patear el balón; las **Custom Battles** se definen por tu propio gusto, al elegir las opciones que más te agraden; por último verás una modalidad llamada **Spoils**, donde puedes checar tus mejores puntuaciones y presumírselas a tus amigos.



Otros títulos que hay tras Super Mario Strikers

Como dijimos antes, Mario no es el primero en participar en juegos que se salgan de la realidad. Años atrás hemos visto desfilar por diversas consolas a grandes exponentes que quizá jugaste; y si no, con esta información por lo menos tendrás algo para comentar con tus cuates.

Nintendo World Cup



Con personajes cabezones que corrían por todo el terreno de juego y que a la primera oportunidad podían lograr tiros de larga distancia con poderes especiales que partían los balones en dos –como en **SMS**-, o cañonazos de chilena que salían a velocidades sorprendentes, Nintendo dejó claro que los títulos de fútbol *soccer* no necesariamente debían ser apegados a las reglas. No sólo se trataba de una versión entretenida, sino que fue de los pocos títulos que permitía hasta cuatro jugadores simultáneos usando un adaptador. El torneo reunía a 13 países entre los que destacaba México, y como detalle curioso, los jugadores que llegaban al límite de su agotamiento caían como tablas al suelo y de allí no se movían, quedando como bultos estorbando el campo.

Sega Soccer Slam



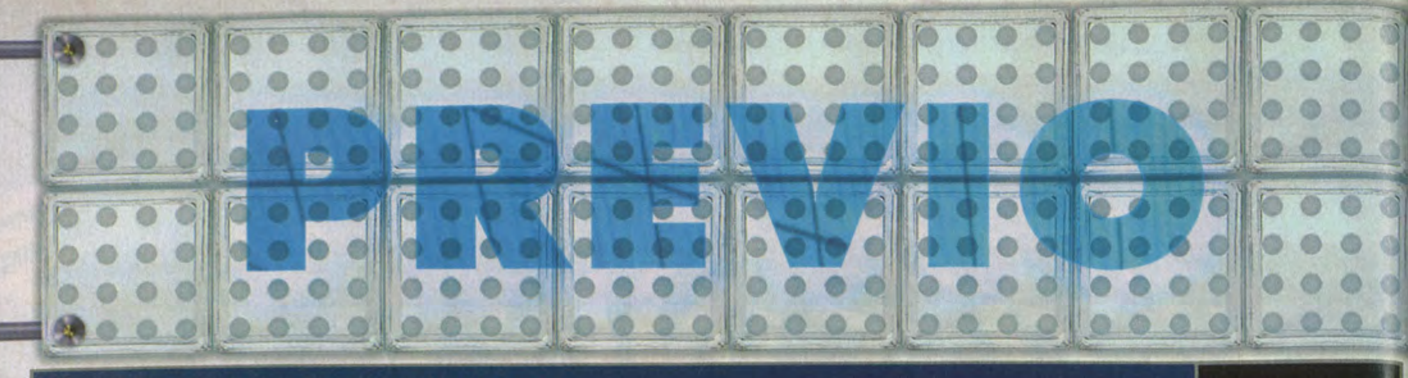
Se puede denominar como el juego que inspiró la nueva faceta de Mario. Sega lanzó para Nintendo GameCube en marzo del 2002 un juego tipo Arcadia dedicado al *soccer* donde cuatro poderosos guerreros se peleaban por conseguir el balón y derrotar al guardameta enemigo. Los equipos eran variados (podían tener hombres y mujeres en su alineación) y algunos incluso salían con máscaras de luchadores. Aquí los poderes especiales también estaban a la orden del día y como es de esperarse, podías hacer trizas las piernas de tu enemigo sin que alguien dijera algo. Aquí en la redacción de Club Nintendo nos pasábamos grandes ratos jugando este título y en verdad si nunca en tu vida lo has tenido entre tus manos, te invitamos a que lo compres o pidas prestado y armes la reta con tus amigos.

Captain Tsubasa

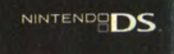


Toichi Takahashi sorprendió a las multitudes con un manga dedicado al fútbol, donde su personaje principal era **Tsubasa Ozora**, mejor conocido como **Oliver Atom** y a quien su competencia deportiva con el líder del equipo contrario, **Kojiro Hyuga** (**Steve Hyuga**) se desataba en intensas batallas que te mantenían pendiente de tu manga o televisor. Poco tiempo después salió en Japón el primer título para Famicom sencillamente llamado **Captain Tsubasa**, y curiosamente fue traído a América por Tecmo, cambiando el nombre a **Tecmo World Cup**. El tipo de juego no se desarrollaba como uno de *soccer* genérico, sino que implementaba las acciones por comandos tipo RPG que volvieron a esta serie todo un suceso. Posteriormente apareció otra versión para el Famicom y después para el SNES, GB, GBA y GCN.


NEED FOR SPEED
MOST WANTED
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
EA



Guilty Gear Dust Strikers



Nintendo



Guilty Gear, con toda su fuerza, excelente gameplay y característica acción está de regreso, esta vez en el Nintendo DS. Si disfrutaste alguna de las versiones anteriores de este genial título de peleas, no podrás perderte esta nueva parte que aprovecha el poder Del NDS.



Toma el control de los 21 personajes de **Guilty Gear** de las versiones previas en una forma de combate distinta. Ahora podrán participar hasta cuatro personas a la vez, usando ambas pantallas del sistema.*Debes moverte y pelear por los distintos escenarios, llenos de trampas y pisos, mientras evitas ser vencido por los demás participantes.

Las reglas son muy similares a las de **Super Smash Bros. Melee**; el último que quede en pie será el vencedor. **Sol, Badguy, Potemkin, May, Dizzy** y muchas otras caras conocidas estarán disponibles en **Dust Strikers** para demostrar quién es el mejor. Y no sólo eso; también podrás configurar al **Robo-Ky** con los movimientos de los demás peleadores y usarlo en las batallas; esta es una opción muy buena, especialmente para aquellos que no paran de quejarse acerca de que si su personaje no tiene movimientos para atacar a distancia y cosas asi.

Son seis modos de juego distintos como: *Arcade, Survival, Vs Battle* y muchos minijuegos para hacer las cosas más divertidas. Pelea contra el CPU, o bien, invita a tres de tus amigos y entren al mundo de **Guilty Gear Dust Strikers** para ver quién es el mejor de todos; recuerda que el escenario juega un papel muy importante y que debes aprovecharlo a tu favor; de lo contrario, los demás lo harán.

Los minijuegos siempre son bienvenidos en cualquier tipo de título; afortunadamente, en GG tendrás 10 distintos a elegir para divertirte un buen rato. Pero no todos estarán disponibles al principio, por lo que deberás conseguirlos y dominarlos para obtener más movimientos para configurar a Robo-Ky.

Para añadirle un toque más violento y divertido, hay condiciones de estatus para afectar a tus oponentes, como *poison, fire, thunder* y trampas con bombas; así que si enfrentas al clásico amigo que se la pasa corriendo, podrás emplear estas armas en su contra y obligarlo a pelear como se debe.



Si eres un fan de **Guilty Gear**, conocerás movimientos especiales como el **Psych Burst, Dust Attack** y **Roman Cancel**; pues éstos y muchos más están de regreso en **Dust Strikers** para que devastes completamente a tus adversarios. Si añorabas jugar **Super Smash Bros.** en tu NDS, •ahora podrás disfrutar de un estilo más serio, pero que maneja una temática similar con **Dust Strikers**. Es una tentación que los fans de las peleas seguramente no podrán resistir.

Battles of the Prince of Persia

En su origen, **Prince of Persia** fue todo un exitazo que marcó una tendencia para jugar; llegó al SNES en una de las mejores adaptaciones de la versión original de PC y cautivó a todos por su excelente *gameplay*. Después tuvo un par de secuelas bastante malas que por fortuna, quedaron en el olvido. No fue sino hasta que apareció nuevamente en el Nintendo GameCube, que retomó fuerza y ha mantenido un buen estándar para el agrado de las nuevas y viejas generaciones.

Ubisoft ha anunciado un juego más que se une a la serie: **Battles of Prince of Persia** para el Nintendo DS no mantiene el tradicional género de acción/aventura, sino que nos presenta un enfoque distinto, con base en los juegos de cartas, utilizando los personajes de **Prince of Persia: Sands of Time** y **Prince of Persia: Warrior Within.**



Los eventos de **Battles of Prince of Persia** se acomodan entre **Sands of Time y Warrior Within.** El héroe detona accidentalmente una guerra entre Persia y la India al desencadenar un mal antiguo cuando trataba de liberarse a sí mismo del **Dahaka.** En **BOPOP** podrás controlar tropas y unidades muy al estilo de los títulos de estrategia,pero las batallas serán llevadas a cabo con el sistema de cartas, que utiliza reglas creadas específicamente para este juego.

No te preocupes si un amigo tiene su NDS y tú no; **Battles of Prince of Persia** también cuenta con un modo muy práctico de combate "por turnos", en el que dos personas pueden tomar un solo NDS, ejecutar su jugada y pasarlo al oponente. Esta es una genial opción para los que gustan del género y para los fans del legendario príncipe. Muy pronto estaremos hablando más acerca de él.





El juego tendrá campañas para uno o varios jugadores, empleando las bondades de conexión inalámbrica del sistema, para que los jugadores puedan encontrarse cara a cara en el campo de batalla. Y como en todo juego de cartas, podrás comunicarte con tus amigos para intercambiar tarjetas y de esta manera conseguir algunas de las más raras.



Las cartas de presentación de Nintendo siempre han sido el ingenio y la creatividad, virtudes que han logrado que se distinga de cualquier otra compañía desarrolladora de videojuegos, y títulos como Animal Crossing, que apareciera en el Nintendo GameCube en el 2002, son la mejor prueba de lo que busca la gran N. Aquí nos olvidamos de rescatar princesas, de salvar el universo o de ganar alguna carrera; dentro de este juego de simulación, lo importante es la relación que logremos con el medio donde se desarrolla nuestra historia. Sabemos que el género de los simuladores no es nuevo, pero honestamente, Animal Crossing es de lo mejor que se ha realizado, y se debe a la magia que sólo Nintendo imprime a sus creaciones.

¡Expande tus fronteras!

El nuevo del vecindario

La historia es la misma que en la versión de GCN, es decir, eres un joven que se muda de pueblo para saber cómo es la vida independiente; pero como es normal, no tienes mucho dinero, por lo que no te puedes poner muy exigente con el lugar donde vas a vivir. Pero por fortuna te encuentras a **Tom Nook**, quien además de ser el dueño de la tienda del poblado, es propietario de unas casas que si bien son pequeñas, pondrá a tu entera disposición mediante una pequeña renta. Dentro de tu vivienda, cuentas con una cama y un escritorio... qué bien, ¿no? Pero no te preocupes, ya que conforme trabajes podrás mejorar tu hogar; así es, leíste bien, vas a tener que trabajar si no quieres terminar de "pepenador" en el basurero local.

Si lo intentas, lo logras

Para obtener bells (dinero) tienes varias opciones; por ejemplo, puedes recolectar fruta y venderla en la tienda de **Nook**; pero como estamos hablando de algo no tan laborioso, te dará muy poco efectivo. Otra de las actividades que puedes desempeñar, es hacer encargos; sólo tienes que ir con cada uno de los habitantes y preguntarles si quieren que les hagas algún trabajito, como cortar su pasto o que les compres algo en la tienda. De lo que mejor nos funcionó en la versión anterior es el pescar; sabemos que es algo tardado, pero en verdad que es la manera más fácil de conseguir **bells**. Cuentas con más posibilidades, como ayudar al museo a recolectar fósiles, vender ropa, etc. Depende mucho de tus gustos y tu creatividad.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo.
Clasificación: everyone.
Categoría: simulación.
Jugadores: 4 simultáneos.

Dale una vuelta al mundo

No cabe duda: el mayor atractivo de esta versión para Nintendo DS es su modo de juego online, que te permitirá interactuar con usuarios alrededor del planeta. Si recuerdas en el GCN, era muy emocionante que tus amigos visitaran tu aldea, pero como esto se lograba por medio de las tarjetas de memoria, no podían estar al mismo tiempo dos personas jugando. Por fortuna todo lo anterior ha quedado en el pasado, ya que ahora tienes la oportunidad de invitar a tu pueblo a tres personas más, con lo que la diversión se ve multiplicada, al igual que las posibilidades de juego. Para encontrar nuevas amistades, tienes que dirigirte a la parte norte del pueblo; ahí verás una gran puerta con un vigilante; habla con él y explícale si quieres salir o ser visitado, para que inicie una búsqueda de usuarios. Si no cuentas con una conexión a Internet, no hay ningún problema, porque te puedes reunir con tus amigos a jugar mediante una red local.



¡Feliz cumpleaños!

Cuando comienzas tu juego, tomará como base la hora y fecha que tengas en tu Nintendo DS. Y es que como debes saber, el título se rige bajo tiempo real; esto quiere decir que cuando en la vida real sean, por decir algo, las cuatro de la tarde, dentro de tu pueblo será la misma hora. Obviamente, también hay calendario, en el cual existen algunas festividades que se celebran por default, como el Día de la Nieve o el Año Nuevo; pero hay una celebración muy importante que puede variar: nos referimos a la fecha de tu cumpleaños. Supongamos que tu "cumple" es el 22 de agosto, entonces, ese día los habitantes de tu pueblo invadirán tu correo con cartas de felicitación, y lo más importante, ¡regalos! que pueden ser desde objetos muy raros, hasta una pelota; pero como dicen por ahí, la intención es lo que cuenta.

Todo es mejor tocando

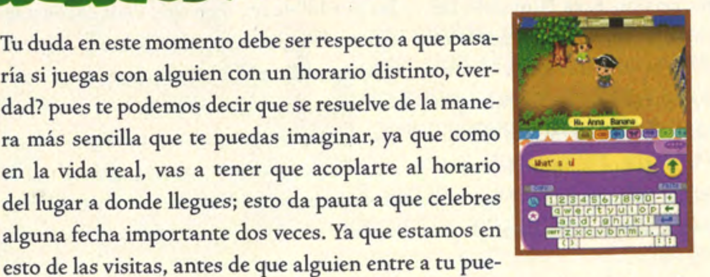
En otro de los aspectos donde se ha mejorado bastante en relación con su primera parte, es en la interface, y no es que fuera mala, pero cuando creabas un diseño para adornar las paredes de tu cuarto o escribías una carta, te tardabas bastante, debido a que todo lo realizabas con el *Stick*. Pero ahora la pantalla táctil sustituirá al control tradicional, permitiéndonos reducir tiempos en varios procesos. Para empezar, cuando requiramos escribir un texto, ya sea una carta o anuncio, aparecerá un teclado en la pantalla táctil, y como ya debiste suponer, sólo necesitaremos tocar la letra que queramos para darle forma. Algo similar sucederá en el momento de crear modelos para nuestra ropa o para nuestra casa. Imagina la misma pantalla de la versión de cubo, pero ahora con el *Stylus* podrás dibujar de manera más rápida y precisa que como sucedía con el *Stick* análogo. Y por si fuera poco, también vas a poder acomodar tu inventario de manera más ágil, con lo que ya no hay pretexto para tener todo en desorden.







¿Recuerdas aquellas tardes cuando salías con tus amigos a jugar a las "escondidas"? Pues ahora podrás revivir esos momentos. **Animal Crossing.** Primero tienes que juntar a tus amigos, después decidir quien será el que va a buscar al resto y listo: tus compañeros tendrán un tiempo límite para esconderse, antes de que comiences a buscarlos por todo el pueblo. No, no estamos describiendo un minijuego "programado"; es tan sólo algo que se nos ocurrió, y es una pequeña muestra de lo que puedes lograr al conectarte a Internet; otras actividades que se nos ocurren son las de jugar fútbol, tomando como porterías dos árboles, encontrar objetos escondidos, o simplemente ser guía de turistas y mostrar a tus visitantes lo bien que tienes tu pueblo.



Tu duda en este momento debe ser respecto a que pasaría si juegas con alguien con un horario distinto, ¿verdad? pues te podemos decir que se resuelve de la manera más sencilla que te puedas imaginar, ya que como en la vida real, vas a tener que acoplarte al horario del lugar a donde llegues; esto da pauta a que celebres alguna fecha importante dos veces. Ya que estamos en esto de las visitas, antes de que alguien entre a tu pueblo, recibirás un mensaje para que des tu autorización, si lo haces, el usuario quedará registrado en tu lista de amigos, algo así como una agenda con messenger incluido, de tal manera que lleves un control de las personas que entran a tu villa, por que no van a faltar los que se dediquen sólo a tirar tus árboles o tirar basura a tu río, por lo que debes ser muy selectivo en tus amistades.

Renovarse o morir



En la tienda de **Tom Nook**, puedes encontrar prácticamente cualquier artículo que desees para tu hogar, pero esta vez, van a estar acomodados de mejor manera, con nuevos pisos para cada tipo de utensilios, y con mejores ofertas que antes. En cuanto al museo, además de los pisos normales de exposición, habrá una especie de café , donde tocará uno de los personajes más carismáticos del título, nos referimos a **K.K.** No conocemos a nadie que no estuviera pendiente todos los sábados en la noche en el juego de GCN, para ir a pedirle una melodía a este simpático perrito; y ahora imagínate que vas poder visitarlo mientras disfrutas de una rica bebida, en compañía de alguno de tus amigos o amigas.

Adiós a la nostalgia



En el juego de cubo, no sólo podíamos poner televisores y radios en nuestra casa, teníamos la opción de conseguir varios títulos clásicos de las buenas épocas del NES mediante códigos, como **Golf**, **Beisball** o **Ballon Figth**, por lo que todos esperábamos que en la versión para DS, incluyeran más de estos juegos, y ¿qué creen? pues que sí, así es... nos quedaremos con las ganas, por que dicha opción ya no existe más. Pero no es simplemente por "capricho" de los programadores, ya que mencionaron, que lo que ellos planean, es darle todo el "protagonismo" al modo online del juego, y que no existieran otros factores que nos distrajeran, como habría sido el recolectar juegos de NES.

¡Bienvenido!

Animal Crossing es un juego que sólo puede ser ideado por Nintendo, no, no estamos exagerando, y los miles de jugadores en todo el mundo que lo han disfrutado, saben que a pesar de que es un título de simulación como hay cientos en la PC, **Animal Crossing** es distinto, la armonía bajo la que se realizan todos los eventos, es asombrosa, pareciera que el pueblo tiene vida propia, de verdad que es tan real que asusta. Más que un juego es una experiencia, en la que aprendemos entre varias cosas, la importancia del trabajo y la constancia en la vida diaria. No puede haber pretexto para que no lo tengas, prácticamente este juego es una obligación, ¡vívelo!

Contrario a lo que muchos piensan, esta serie no surgió en el Nintendo GameCube, sino en el Nintendo 64, y originalmente se pensaba lanzar el juego en Japón y América en marzo del 2001, pero por cuestiones de traducción, sólo los nipones pudieron gozarlo bajo el nombre de Animal Forest.

Ranking

1 — 10

Crow 8.0

Si eres de los que ya quieren emprender el vuelo y abandonar el nido, Animal Crossing te servirá –al igual que The Sims- para darte una idea de lo complejo y divertido que puede ser la vida independiente. ¡Desde buscar un trabajo hasta convivir con tus amigos de la aldea, como con los usuarios del mundo! Lo interesante es que se conservan muchos de los personajes clásicos del juego de GameCube y encontrarás otros nuevos que se preparan para incrementar la diversión de la villa. Lo único malo es la falta de minijuegos de NES, pero se ve recomensado por las cualidades de Internet.

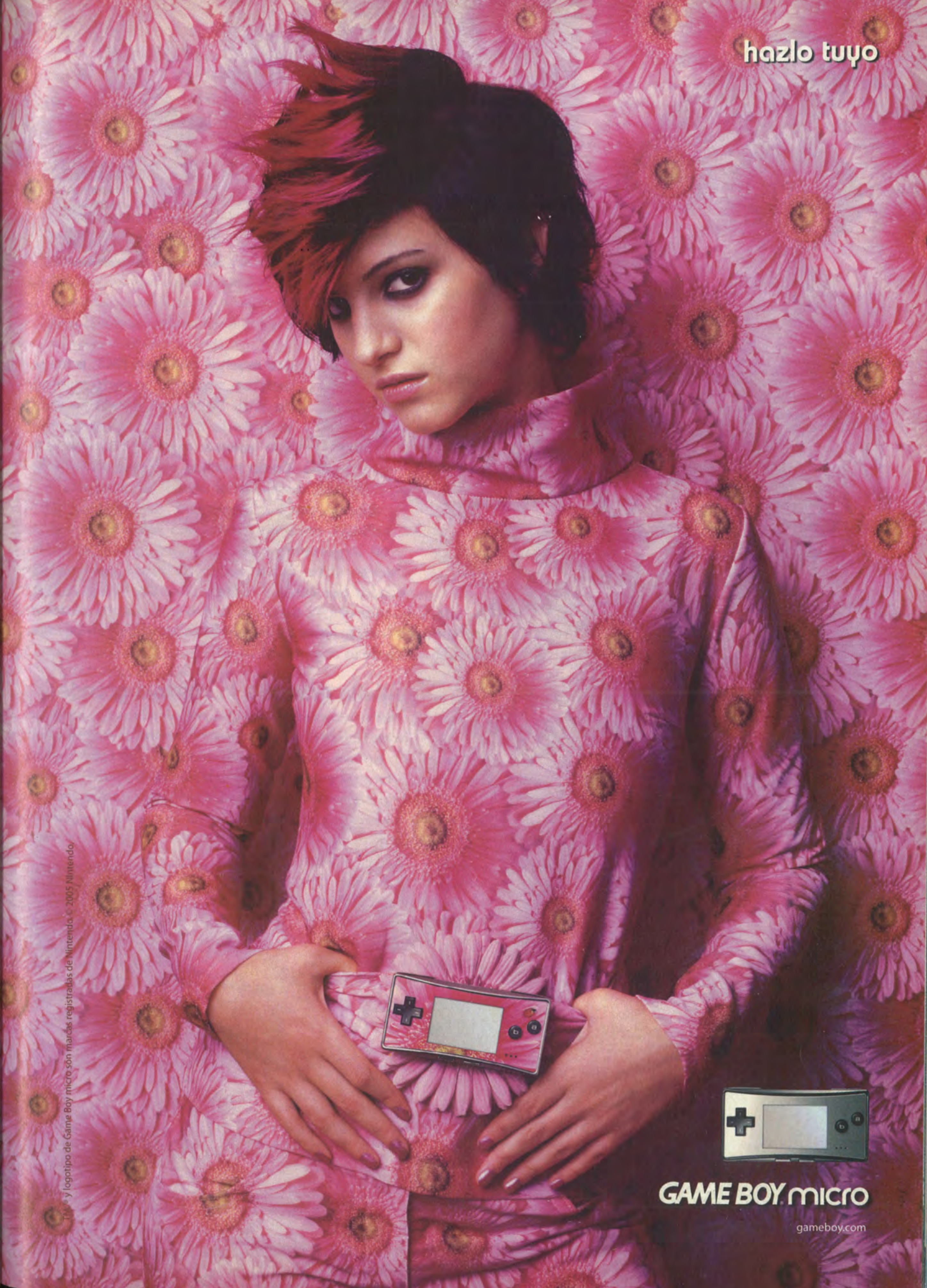
Panteón 9.0

La verdad es que los juegos de simulación nunca me han llamado tanto la atención, pero tengo que reconocer que Animal Crossing para el GCN me divirtió un buen rato; además de que es realmente un gran título. Ahora los que gozaron de tener su casita y amigos en AC, podrán hacerlo en su NDS y llevarlo a todas partes. Si eres un videojugador casual, no te recomendamos Animal Crossing, pues requiere paciencia, tiempo y mucha dedicación. Ahora bien, que si quieres algo más real, mejor ve por Nintendogs.

Master 10.0

No tengo halagos suficientes para describir este juego, para mí, es simplemente una obra de arte en todos los sentidos, es un título único que demuestra una vez más lo que Nintendo ha defendido hasta el cansancio, que lo más importante de un videojuego, debe ser la creatividad y la diversión. Aunque lo juegues solo, basta con unos minutos para quedar atrapado en su magia, ahora imagina lo que puedes lograr gracias a las posibilidades online; en pocas palabras tienes que jugarlo para comprenderlo, es una joya.




hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.



Compañía: **Disney Interactive.**
Desarrollador: **Buenavista Games.**
Clasificación: **Everyone.**
Categoría: **acción/aventuras.**
Jugadores: **1-2.**
Fecha de salida: **octubre 2005**

¡¡EL CIELO SE ESTÁ CAYENDO A PEDAZOS!!

Hace muchos años -en 1943, para ser exactos-, apareció un corto animado de Walt Disney en donde se narra la historia de un pequeño pollito que piensa que el cielo se está cayendo. Como muchas otras caricaturas de antaño, quedó en el olvido. 62 años después, Disney decide lanzar un remake de dicho dibujo animado, esta vez convirtiéndolo en un largometraje con la tecnología de la época. Chicken Little es la nueva aventura con gráficos generados por computadora (como Toy Story, A Bug´s Life, y muchas otras), donde se revive este cuento clásico de una manera fresca, llena de humor y, sobre todo con el toque característico de la compañía.

De la pantalla grande a la consola grande

Ya es casi obligatorio lanzar un videojuego basado en cada película de animación con CGI, y **Chicken Little** no es la excepción. Antes de profundizar en el juego, vamos a meditar en la polémica que muy a menudo se despierta en este tipo de ocasiones. ¿Por que aparecen juegos con la temática de la película? ¿Lo hacen por la mercadotecnia, o para aprovechar el auge? Existen títulos en donde casi se puede ver el subtitulo de "Juego malo para exprimir la licencia" abajo del logo; pero otros son verdaderas obras de arte, casi tan buenos como las cintas. Es mejor darle una oportunidad al título para conocerlo y decidir tú mismo. Pero siempre tener algo en mente: están hechos para experimentar las emociones de la película. No es lo mismo ver a **Tarzan** columpiarse en las ramas, que controlar tú mismo sus movimientos.

La historia... al menos el inicio

Como ya te comentamos, **Chicken Little** es una pequeña ave con "look" muy nerd al estilo **Harry Potter**, quien al caerle una bellota de un árbol en la cabeza, cree que el cielo se cae a pedazos. Al dar la alarma, el pueblo sufre una conmoción y cae en una histeria colectiva. Cuando se dan cuenta de la confusión, los dedos acusadores señalan a **Chicken** y dejan su autoestima en el suelo. Tiempo después, el pobre personaje es testigo de cómo un pedazo del cielo cae a sus pies –y esta ocasión es verdad-; al tratar de avisar a todos, nadie le cree. Afortunadamente, sus amigos lo apoyan y se lanzan a descubrir qué es lo que está pasando y así salvar al mundo.



¡Acción plumífera!

Con toda la emoción de la película, **Chicken Little** para el GCN ofrece una experiencia muy divertida y dinámica en cada nivel. Tu deber es controlar al pequeño pollo en su aventura para salvar al mundo. Básicamente, tenemos un juego en 3D de acción/aventura con escenarios de buen tamaño muy bien detallados, llenos de color y elementos. El valiente pollito no viene desamparado; puede usar diversos aditamentos y armas para hacer frente a los peligros que acechan detrás de cada esquina.



Tus amigos

No son los Cuatro Fantásticos, pero al menos están decididos a dar lo mejor de sí en esta historia y caer juntos si es necesario. El equipo consta del determinado líder, **Chicken Little**; un pez muy callado de nombre **Fish out of water**, **Runt of the Litter**, un cerdo de gran tamaño y finalmente una patita fea llamada **Abby Mallard**. El pequeño héroe contará con la asistencia de sus tres acompañantes durante su jornada, que estará llena de peligros como alienígenas, asteroides y laberintos en campos de maíz.



Vive la pelicula

Son 17 niveles distintos en los que está dividido el juego; cada uno cuenta con una genial ambientación, para sentirse dentro del mundo de la película. En cada etapa vivirás los momentos clave de la historia, complementando muy bien cada situación para complacer a todos los que se divirtieron en el cine. **CL** debe recorrer y explorar los escenarios valiéndose de los más extraños accesorios y de sus habilidades.

Dos pollos pueden jugar



Para añadirle un buen nivel de *replay value* a **Chicken Little**, los cuates de Buena Vista Games incluyeron seis minijuegos en los que dos personas pueden divertirse por horas y horas. Aunque para ser sinceros, nos hubiera gustado más si hubiera sido para cuatro participantes, pues la experiencia nos dice que mientras más, mejor, como es el caso de **Conker´s Bad Fur Day**, **Mario Party**, y muchos más.

Armado hasta las plumas



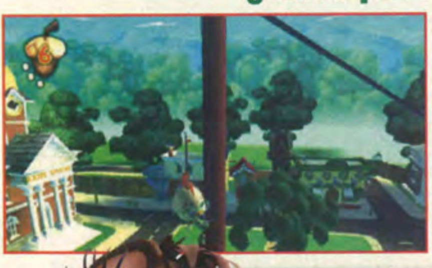
Hemos visto ardillas manejando metralletas, duendecitos de gorro verde usando espadas; pero un pequeño pollito con armas es algo poco común. Por esta misma razón, **Chicken Little** tiene accesorios igual de inusuales, como un cohete hecho con una botella, un yo-yo común y corriente, una poderosa resortera, un traje de alienígena y otros más. Cada una de estas armas te será de gran ayuda para enfrentar enemigos, activar mecanismos y avanzar por los escenarios.

Versión extendida



La versión de Nintendo GameCube cuenta con varios cinemas extraídos de la película, para acompañar cada momento importante del juego. Pero como en otras adaptaciones, se implementan cosas nuevas que hacen que la historia se extienda más allá del tiempo en el cine. Esta es otra de las polémicas comunes; a veces, el extender la historia le da un bonus a la historia, y a veces, se nota que no sabían ni cómo adaptar el concepto.

¿Estás pollo o eres gallo?



Chicken Little es muy recomendable para toda la familia por ser sencillo de aprender a jugar y es muy divertido; lamentablemente, los videojugadores más experimentados sentirán la falta de dificultad. Pero si buscas algo que te entretenga por un rato, te exhortamos a que le des una oportunidad; no te arrepentirás; especialmente si te gustó la película.

Ranking

1 — 10

Crow 7.0

Partiendo desde el punto de vista que es un juego adaptado de una película para niños, no esperamos una temática compleja, sino pequeñas misiones que te hagan vivir las aventuras de este pequeño pollo de aspecto intelectualoide. Los escenarios están muy bien ambientados y si usas la imaginación puedes encontrar parodias de otras películas, como por ejemplo **Star Wars** o **War of the Worlds**. Te recuerdo que también existe una versión para GBA, ¡así que también puedes pedir tu pollo para llevar!

Panteón 8.0

No sé si Disney lanzó el remake de **Chicken Little** porque ya se les secó la sesera, o porque querían revivir esta tierna historia. De cualquier modo, es una película muy divertida, la cual ahora cuenta con un juego que está a la altura. Tal vez no sea un Castlevania, pero sí cumple su cometido: entretener. Si quieres una aventura divertida, sin importar que no tenga una historia tan elaborada, no lo dudes y atrévete a jugarlo; ¿o eres gallina?

Master 7.0

La verdad el juego no me gustó mucho que digamos; se me hizo muy sencillo; quizá no está mal para los jugadores pequeños o sin experiencia, pero para alguien que busca conceptos originales o historias más profundas, terminará por dejarlo en el cajón. Además, los minijuegos, aunque son entretenidos, el hecho de que sean sólo para dos jugadores, le resta aún más puntos. En conclusión, yo te recomiendo que primero lo pidas prestado antes de decidir comprarlo, o que mejor inviertas tu dinero en **Ultimate Spiderman**.

De trivia...

Estos son algunos de los actores que dan voz a los personajes de la película, así como sus papeles más conocidos:

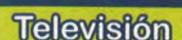
- **Adam West (Batman, en la serie de TV).**
- **Catherine O´Hara (Delia Deetz en Beetlejuice, y la voz de Sally en The Nightmare Before Christmas).**
- **Joan Cusack (la voz de Jessie en Toy Story 2, y Debbie Jellinsky en Addams Family Values).**
- **Greg Berg (la voz de Donatello en TMNT de TV, y la de Fozzie en Muppet Babies).**

La versión original tenía un propósito de consentizar a las audiencias estadounidenses de no creer en las propagandas antiamericanas que se dieron a conocer con motivo de la Segunda Guerra Mundial.

chikabum®.com

Con nosotros Garantizado Sí te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos.



TONOS éxito

Clave 1130452 Canción No

Envíalo al número 7464

Televisión

Clave	Canción
1130401	Bad Reputation
1139519	Bewitched
1139520	Bob The Builder
1130608	El Tema Del Chavo Del 8
1135328	I Dont Want To Wait
1130409	Im A Believer (reprise)
1130353	Inspector Gadget
1133128	Los Locos Adams
1133187	Los Simpsons
1139825	Peter Gunn
1135086	Soy Popeye El Marino
1139835	Spanish Flea

Grupera

Clave	Canción
1130426	A Fuego Lento
1139003	Cheque En Blanco
1133004	Como La Flor
1130603	Con La Misma Piedra
1139011	El Mariachi Loco
1139001	La Mesa Que Más Aplauda
1137214	Me Estoy Enamorando
1130332	Na Na Na (Dulce Niña) éxito
1130412	Se Me Sube
1130299	Si Tu Boquita Fuera
1133316	Sshhh!!!
1130316	Una Mujer

Balada En Español

Clave	Canción
1137001	A Puro Dolor
1130364	Andar Conmigo
1133137	Como Te Extraño
1130777	Hasta Que Me Olvides
1130265	La Tortura éxito
1130359	Mi Credo éxito
1133404	Milagro
1139049	Sueño Imposible
1130279	Tocando Fondo
1130243	Yo Quisiera éxito
1135057	Yo Sin Ti
1130425	Yo Te Propongo

Lo Básico

Clave	Canción
1133035	Batman
1135082	Eye Of The Tiger
1130218	Gasolina éxito
1130356	La Camisa Negra éxito
1133037	La Pantera Rosa
1130215	Muriendo Lento éxito
1139609	Numb/ Encore éxito
1139657	Pacman
1130357	Shark Around (El Chacarrón) éxito
1139612	She Will Be Loved
1130206	Speed Of Sound éxito
1139675	Super Mario Bros.

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2220, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6170, 6230, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426; SONY ERICSSON T300, T610 y Z200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3, MOTOROLA C332, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

SONIDOS ESPECIALES

Envíalo al número 7464

Terror

Clave	Nombre
S1130202	Aparición Fantasmal
S1130206	Cruzando El Bosque
S1130207	Cuerdas De Terror
S1130205	Casa Embrujada
S1130210	Lobos Y Cuervos
S1130177	Grito Aterrador
S1130204	Buenas Tardes
S1130209	Gato Satánico
S1130215	Truco O Trato
S1130214	Silla Eléctrica
S1130216	Voz Revés
S1130213	Pesadilla
S1130217	Trueno
S1130208	Freddy

Máquinas

Clave	Nombre
S1130005	Alarma De Incendio
S1130067	Attention Robot
S1130074	Sirena Policía
S1130030	Taladro De Dentista
S1130035	Tick Tack

Personas

Clave	Nombre
S1130128	Aloha
S1130129	Arbitro
S1130132	Chubaca
S1130146	El Afilador
S1130137	Iuyyyy Chiquitita
S1130091	Mama
S1130075	Tamales Oaxaqueños

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del sonido especial que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.

Descarga tu sonido especial con el mensaje desde tu Telcel.
Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 756; NOKIA 3300, 3650, 6230, 6600, 7610, N-Gage; PANASONIC G51; SAGEM X-5, X-6, X-7; SAMSUNG E316, E630, E715, N707, S100, S300M, V200, X105, X427; SONY ERICSSON K500i, K700i y Z500i marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C650, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800 y P900 sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio: $13 por sonido especial + IVA.

Uno puede ser tuyo, ¡Llévatelo!

Por cada DESCARGA que hagas con chikabum® obtendrás GRATIS un boleto electrónico para GANARTE una ESCAPE y dos FIESTA



Las características del automóvil pueden variar.



Link es uno de los personajes más queridos en nuestro país, Puebla no fue la excepción y los fans aparecieron en mayoría.

Club Nintendo en Puebla con... Zelda

Cerramos con broche de oro las presentaciones de Zelda, Mario y Street Fighter.

El 25 de septiembre fue nuestra última presentación en las tiendas de El Palacio de Hierro. Fueron ocho fechas llenas de emoción y amistad. Para Club Nintendo fue un acercamiento con los lectores, para decirles que seguimos ahí con ustedes y que sus comentarios, críticas y sugerencias son tomados en cuenta. Obviamente hubo detalles que nunca faltan en este tipo de eventos, pero nada que no se pueda solucionar en presentaciones a futuro. Tuvimos a 8 ganadores de los torneos de **Super Smash Bros. Melee.** La verdad, siempre estuvieron muy reñidas las competencias, ya que este es un juego que tiene muchos seguidores.

Gracias a todos los que asistieron a las pláticas en las diferentes plazas.



Desafortunadamente no pudimos tener este acercamiento con todos nuestros lectores en México y Sudamérica. A nosotros nos encantaría hacerlo. Pero esto es sólo el comienzo de muchos planes que tenemos en la revista. Si bien estos eventos no fueron muy grandes porque tuvimos un registro limitado de personas, nos damos cuenta de que juntando las siete presentaciones en la ciudad de México hubiéramos tenido un solo evento de 1,500 ó más asistentes. Por eso estamos pensando en grande; sabemos que ustedes estarán ahí; así que manténganse al tanto de futuros eventos. Ya se acerca el próximo año, en el que cumpliremos 15 años, y no muchos se pueden dar ese lujo. De alguna forma lo vamos a celebrar y queremos hacerlo con todos ustedes. ¡Hasta la próxima!

tocar es bueno.





El nuevo Rumble Pak™ no será la única cosa que tiemble en el reino de Metroid, guía a Samus a través de ésta experiencia pinball en dos pantallas.

NINTENDO DS







El control de los profesionales

Por Axy

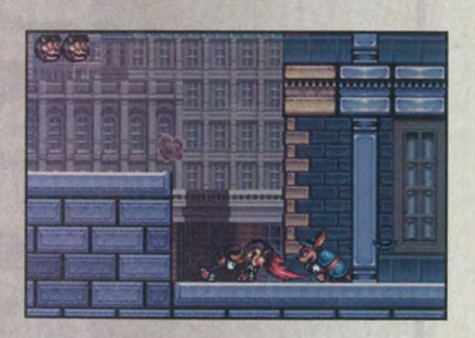
La falta de creatividad

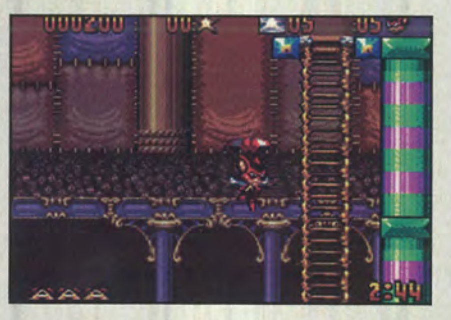
¿Estamos llegando al límite?

No sé si piensen de la misma manera que yo, pero en ocasiones ¿no sienten como si estuvieran jugando lo mismo siempre? por decir algo, todos los títulos de First Person son prácticamente idénticos, sólo tenemos que recorrer grandes escenarios con gráficos asombrosos y ya; y así pasa con cada género existente, todos son lo mismo. Antes, en los años del NES y SNES cuando comprábamos algún juego, nos basábamos en la originalidad, más que en la fama de la franquicia o el personaje; por ponerles un ejemplo, The Flinstones para NES es un excelente título, que estoy seguro, muchos de ustedes recuerdan con gusto; pero sinceramente, en la actualidad si saliera The Flinstones para GameCube, ¿lo comprarían? Hemos llegado a un momento en el que tenemos que intentar recuperar la originalidad, pero eso sí, no será nada fácil.

Queremos nuevos héroes

Uno de los principales elementos donde se nota falta de inventiva, está en el diseño de personajes; a todos nos gusta ver a iconos como **Sonic** o **Pac-Man** en nuevas aventuras, pero con una al año sería más que suficiente. En generaciones anteriores, surgían más personajes que ahora, por ejemplo **Aero**, **Rocky Rodent** o **Bubsy**, todos con títulos para el Super Nintendo, que la verdad eran excelentes. Pero ¿por qué entonces no trascendieron? Sencillo: no se vendían, y como ya lo mencionamos, no era por que fueran malos, sino por que el público ya comenzaba a irse más por las tendencias o modas, preferían un juego donde saliera el personaje de moda, que uno desconocido.





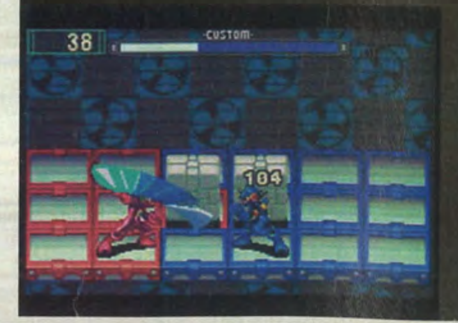
Los juegos de **Mario** siempre marcan los parámetros para las aventuras en plataformas; sin embargo, si la tendencia se mantiene, en un futuro se podrían volver predecibles. Para evitar lo anterior, hay compañías que "impulsan" nuevos personajes con gameplay e historias buenísimas; tal es el caso de Ubisoft con **Sam Fisher** de **Splinter Cell**, o Nintendo con **John Raimi** en **Geist**. Todos estos esfuerzos se aplauden y agradecen, y corresponde a nosotros, los videojugadores, responderles adquiriendo estos juegos. No estoy diciendo que cada título con personajes X lo compren, sino que en el momento de la elección, nos fijemos más en otros factores como la diversión, y no en si tiene alguna estrella en portada.





¿Ya cuantas versiones van?

Uno de los males que bloquea "nuevos talentos", es el de las secuelas. La historia de **Prince of Persia** es muy buena, y desde un principio estaba planeada para que fueran tres capítulos, y así se quedará, a pesar de su gran éxito; no se van a colgar de él para sacar una cuarta versión; y esto es justamente lo que se debe hacer, pero que no todas las compañías aplican tan bien como Ubisoft. En un caso totalmente contrastante, tenemos la serie de Mega Man Battle Network de Capcom; siendo totalmente francos, esta saga desde un principio fue una mala idea; el juego es sencillo y repetitivo, no aporta nada, pero la razón por la que ya está en desarrollo una sexta versión, no es por que se trate de un capricho de la compañía, sino porque el título ha tenido una buena respuesta de parte de los consumidores, debido a que tiene como personaje principal a **Mega Man.** Si le cambiamos el nombre y le ponemos cualquier otro robot, les aseguro que no hubieran sacado ni la segunda parte.



En **KOF** tuvieron más o menos el mismo problema que Capcom cuando lanzó **Street Fighter II**; lograron tanto éxito que no supieron cómo manejarlo, y en lugar de realmente ofrecernos una verdadera evolución en sus posteriores versiones, se limitaron a hacer lo mismo cada año. Recuerdo que en la edición de 1999, intentaron cambiar el gameplay agregando un cuarto peleador, pero a los jugadores no les agradó tanto, y en lugar de seguir probando, SNK decidió regresar la saga a sus orígenes. En este caso, creemos que le tienen miedo al fracaso, pero como dicen por ahí, el que no arriesga no gana.

A pesar del panorama medio desolador, hay algo que me hace sentir bien, y es que aún existen compañías a las que les gusta arriesgar, que anteponen los intereses de los videojugadores a los de ellas mismas; me refiero a Nintendo con juegos como **Electroplankton** o **Trace Memory**, a Konami con sus Boktai y el más reciente **Castlevania** para NDS, a Capcom con la renovación de la serie **Resident Evil**; eso me hace sentir tranquilo, porque mientras sigan estas empresas por el mismo camino, esta industria seguirá viva, y poco a poco recuperaremos la magia que nos hacía jugar por diversión y no por modas.

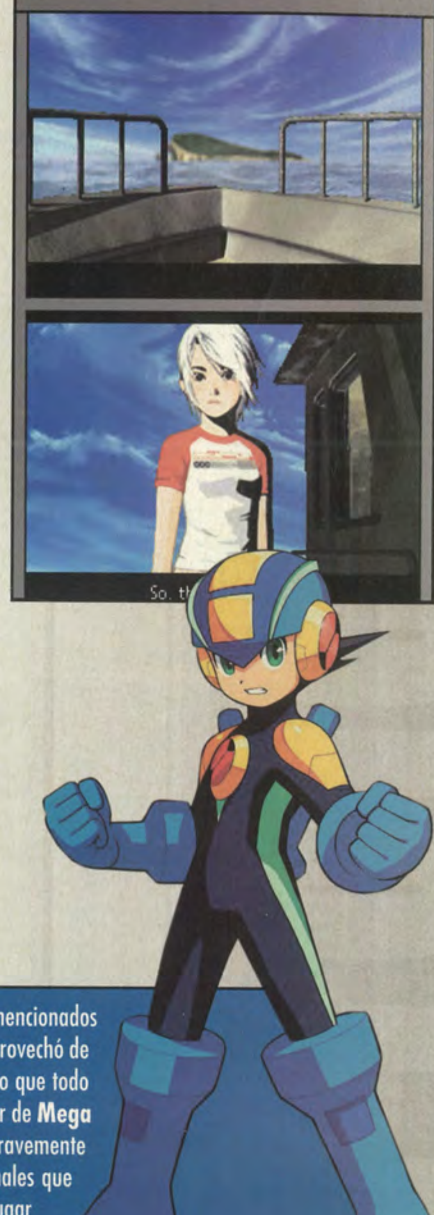




La creatividad no se mide en bits ni bytes

Yo considero que la tecnología ha sido partícipe de que varias casas desarrolladoras pierdan un poco la creatividad; les voy a explicar por qué. Hace ya bastante tiempo apareció el juego **Little Samson** para el NES, donde los programadores de verdad utilizaron todo el potencial del sistema para crear un mundo sin igual; en serio que no exagero en decir que dicho título estaba adelantado a su época; otro ejemplo similar lo tenemos con **Demon's Crest**: las escenas en modo 7 eran simplemente espectaculares. Partiendo de lo anterior, me pregunto: ¿por qué ahora con mejores recursos no hay mejores juegos?

Pues porque los programadores se han dejado llevar por el aspecto técnico a la hora de promocionar sus juegos; lo que se tiene que hacer, es usar la tecnología para mostrar y desarrollar buenos títulos, no usarlos como pretexto para decir "en este momento estamos viendo mil millones de polígonos en pantalla". Digo, a mí no me interesa ese tipo de detalles; lo que yo quiero son nuevas aventuras que me aporten algo, no me importa si el juego corre a 32 ó 64 *frames*, o si usa *Cell Shaded* o no; lo que yo deseo es algo diferente, y que todo lo técnico sea un complemento.





Otro ejemplo de sobreexplotación de una licencia es la serie de **The King of Fighters** para Arcadia. No lo niego, al principio resultaba muy novedoso el concepto de peleas por equipo, pero después de un par de ediciones no ofrecían otra cosa más que un personaje nuevo y ya. Lo ideal hubiera sido renovar el sistema de pelea mínimo cada dos años, pero como en el caso anterior, aplicaron la idea de "si no está roto, no lo arregles".



Los problemas en los dos casos anteriormente mencionados fueron los siguientes: en **Mega Man**, Capcom aprovechó de mala manera el nombre de su personaje, y siento que todo el esfuerzo que pusieron durante años para lograr de **Mega Man** una saga legendaria, se vio manchado gravemente por estos juegos; prefirieron los intereses personales que los de los consumidores; eligieron estancarse en lugar de buscar nuevas historias que hicieran justicia a nuestro héroe azul.

GAMEVISTAZO

NBA LIVE 2006

ELECTRONIC ARTS



Los juegos **Live de NBA** son toda una tradición en el mundo de los videojuegos; desde los años del Super Nintendo hemos disfrutado de ellos; pero también es cierto que ya se habían vuelto bastante predecibles, es decir, sólo mejoraban los gráficos un poco y ya, pero por fortuna, eso ya ha quedado en el pasado, y en **NBA Live 2006** se han preocupado por otros factores mucho más importantes que el estético; nos referimos al gameplay. Y es que ahora, gracias a las mejoras, en verdad vas a sentir la intensidad de este deporte.

¡Rompimiento rápido!

En prácticamente todos los títulos de básquetbol, a pesar de que cada jugador tiene una posición determinada, la mayoría de veces la verdad es que no importaba mucho, y con cualquiera podías bloquear un tiro o robar un balón, lo cual no está mal, pero sí resta algo de realismo. Para Live 06 se ha puesto especial atención en este aspecto, de tal manera que un jugador que juegue de poste como el Shaq, tendrá movimientos especiales para que su labor sea más sencilla; por ejemplo, tendrá saltos verticales para "bajar" a los oponentes que intenten "clavar" la bola, del mismo modo que un movedor de pelota contará con mayor velocidad y habilidad para mandar pases.

Desde cero

Una de las opciones que más nos gustó de este juego es la de **Player Evolution**; aquí la cosa se pone interesante, ya que debes elegir algún jugador joven de cualquier equipo, y asesorarlo para que se convierta en una de las estrellas de la liga. Para su entrenamiento, debes tomar en cuenta varias condiciones, empezando por su complexión; y es que imagínate a un jugador de metro y medio jugando de poste, pues como que no sería muy buena idea, ¿verdad? Por eso tienes que elegir la posición de acuerdo con las habilidades de tu personaje, las cuales van a estar muy bajas en un principio, pero con esfuerzo, lograrás revertir la situación.

¡A volar!

Los gráficos mantienen el mismo nivel que el año pasado; sólo mejoraron un poco en definición, pero nada del otro mundo; ahora bien, donde sí se ganó fue en los modelos de los jugadores, ya que además de ser idénticos a su contraparte en la vida real, ahora sí todo su cuerpo tendrá valor, evitando lo que sucedía antes, que al realizar un pase o un tiro, el balón "atravesaba" el cuerpo del contrario. Donde si se merecen un reconocimiento es en el apartado musical, que este año está mejor que nunca. Encontraremos canciones de Black Eyed Peas, Jurassic 5 y Afu-Ra, entre otros, todas más o menos del mismo estilo, es decir, el Rap.



Jugada de cuatro puntos

Muchas compañías que desarrollan juegos de básquetbol, abusan de la licencia para vender el título, es decir hablan mucho de los jugadores que lo patrocinan o de las marcas deportivas que tiene, en lugar de referirse a cosas importantes como el gameplay, lo que ha logrado generar un ambiente de desconfianza entre los videojugadores, y que cada vez estos títulos sean menos populares. Pero por fortuna, EA, al darse cuenta de ello, está intentando ofrecernos nuevas opciones y mejoras en **NBA Live 06**, para que reviva el deporte ráfaga en los videojuegos, y brille como lo hizo a mediados de los 90.

ACTIVISION



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

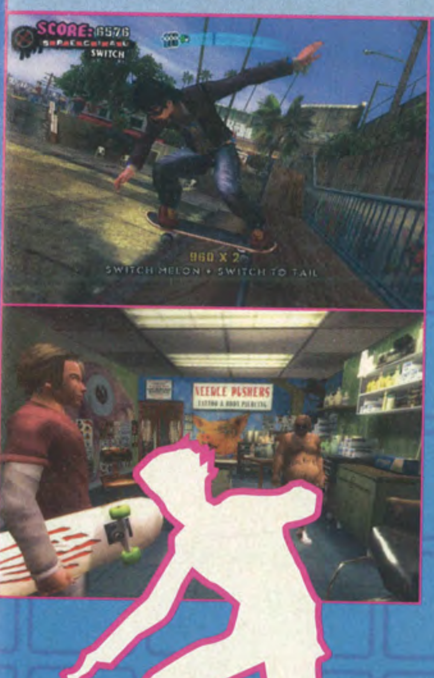
A dominar la patineta!



Tony Hawk es sin duda el mejor patinador de todos los tiempo pero también creemos que mucha de su fama se debe a las decenas de juegos que han salido con su nombre; o ¿tú lo conocerías de no ser por los videojuegos? pensamos que no. El caso es que ha salido un título más basado en las acrobacias de este "deportista", el cual estamos seguros dejará satisfechos a los fans del género, ya que se ha refrescado un poco la franquicia para que no sea sólo apretar botones rápidamente mientras saltamos.

Caminando por la ciudad

Al inicio del juego, comienzas como un patinador que no tiene otra cosa más que su "tabla" y muchas ilusiones, y será tu deber que se convierta en el mejor skate del país. La manera de progresar es la siguiente: en cualquier esquina de tu colonia, vas a encontrar a varios patinadores, los cuales te van a poner diferentes retos, que consisten en varias "suertes"; una vez que las realices, podrás seguir avanzando. El chiste de esto es que una vez que hayas aprendido todo lo básico, vas a poder salir de tu localidad para patinar por toda la ciudad de Los Angeles, lo que aumenta considerablemente los lugares donde puedes practicar.



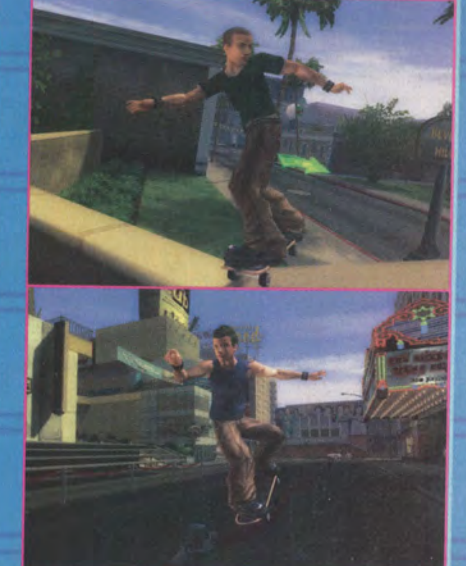
Date un descanso

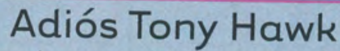
Si el modo de historia te cansa, a lo largo de la ciudad vas a encontrar diferentes minijuegos donde además de divertirte, obtienes valiosos tips que te facilitan la ejecución de varias acrobacias. Incluso, para cuando en verdad estés aburrido, se ha agregado una opción donde podrás dejar la patineta a un lado, y ver qué tan bueno eres sobre una bicicleta; quizá no sea tan profesional como los **Dave Mirra**, pero al ser un extra del juego, se agradece, ya que aporta mucha variedad.



Recordando el pasado

Para todos los nostálgicos que empezaron a jugar esta serie en el Nintendo 64, les tenemos buenas noticias, y es que Activision incluirá varios escenarios de las primeras versiones de los juegos de Tony, de los que obviamente mejorarán los gráficos así como sus dimensiones, para que luzcan como si hubieran sido creados para esta generación. Pero por si se te hiciera poco, además van a incluir un modo especial donde podrás competir con un amigo en stages especialmente diseñados para las competencias mano a mano.





Adiós Tony Hawk

De cierta manera este juego no es más que una actualización de la subserie **Underground**; su mayor novedad es sin duda que ahora puedes patinar por una ciudad entera, lo que mantendrá a los fans contentos, pero difícilmente a alguien más. Sabemos que en este tipo de títulos resulta complicado innovar, pero creemos que tal vez una historia más elaborada ayudaría bastante; pero bueno, tienen mucho tiempo de aquí a las consolas de siguiente generación, en las que seguramente veremos más de esta serie, y donde esperamos algo más que sólo acrobacias nuevas.



DISNEY'S LIZZIE MCGUIRE3: HOMECOMING HAVOC

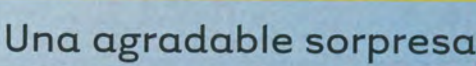
BUENA VISTA GAMES

Lizzie McGuire es una de las series más populares de la actualidad entre el público de los Estados Unidos, si no la conoces, te podemos decir que es parecida a Despistadas o Aprendiendo a Vivir, sólo que con un toque más *fashion*. Tal ha sido el éxito alcanzado, que hace poco se estrenó una película basada en las aventuras de este grupo de adolescentes. Pero sin duda uno de los factores a los que atribuimos su despunte, es por la talentosa **Hilary Duff**, quien interpreta el papel de **Lizzie**. Por todo lo anterior, Buena Vista Games nos trae este título, bastante divertido para las videojugadoras.

Pelea por la popularidad

La historia del juego es de lo más simple, Kate, tu rival de toda la vida, y tú, tienen que competir por demostrar quién es la más carismática, todo bajo una divertida dinámica de minijuegos, así es, de manera similar a lo que hemos visto en la serie **Wario Ware** o en **Feel the Magic**. Varios de estos minijuegos incluirán personajes y objetos característicos de la serie de TV, todo para dar la ambientación adecuada. Lo que tienes que realizar en cada *stage*, se divide en minijuegos de movimientos, de intuición, de apuntar y de rapidez al presionar botones.





¿Qué vestido se ve mejor?

Vas a tener dos opciones diferentes de juego; la primera es la principal de historia, donde inicias con tres oportunidades para completar los diversos stages con los que cuenta el título; por cada uno que termines, recibirás monedas, y al final del nivel podrás comprar unas tarjetas que te otorgan diferentes beneficios; por ejemplo, algunas te permitirán pasar un nivel de baile u otras te darán un Ðcontinue" para los niveles más avanzados. En total tienes que completar más de 100 escenarios distintos divididos en 10 stages.



De todo un poco

Todos los minijuegos son muy originales, a pesar de que tienen todo el estilo de **Wario Ware**. Los objetivos que debes lograr, están totalmente enfocados al estilo de la serie, por mencionarte algo, hay unos donde tienes que elegir tu vestuario, bailar o arrojar pasteles a Kate. En cuanto a la dificultad, es media, y lo puede disfrutar sin problemas cualquier tipo de jugador, aunque resulta ideal para los más pequeños. Tanto el aspecto caricaturesco que tienen los gráficos como la música que se maneja, quedaron de maravilla, ya que lo vuelven muy llamativo.

Una agradable sorpresa

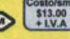
No les vamos a mentir, en un principio creímos que **Lizzie McGuire** sería otro de esos juegos que son desarrollados sólo como objeto de mercadotecnia; pero después de jugarlo por un rato, nos dimos cuenta de que es muy divertido, quizá no al nivel de la serie de Nintendo, pero tiene lo suyo. Por otro lado, el título está orientado al mercado femenino, pero no es impedimento para que cualquier persona lo pueda disfrutar un rato y darse cuenta de que la diversión no se mide en megas.







>> instrucciones generales

En SOLO 5 pasos super fáciles
Por ejemplo, si deseas una imagen cuyo numero es 71373:
1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código de la imagen elegida (IMAGENCL) y su número (71373)
4. Envía el mensaje  IMAGENCL 71373 al 22122
4. En unos segundos recibirás la imagen en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!





Fotos

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71203 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A.



71560	71779	71936	71977	71988	72134	72165
72176	72189	72377	72390	72392	72531	72561
72562	72563	72678	72681	72690	72711	71989



72831	72818	72823	72825	72828	72830	72833



72834	72835	72838	72844	72849	72857	72867



70063	70073	70078	70176	70181	70210	70211



70250	70253	70261	70875	70926	71021	71083



71156	71380	71474	71477	71492	71514	71556

EL ZODIACO en tu CEL

Envia IMAGENCL "nombre de signo" al 22122
Ejemplos: IMAGENCL capricornio2 al 22122 para recibir la imagen de capricornio
IMAGENCL scorpio2 al 22122 para recibir la imagen de scorpio
IMAGENCL aquario2 al 22122 para recibir la imagen de aquario
Costo/sms $13.00 + I.V.A.

NOMBRE DE SIGNO	
aries2	libra2
tauro2	scorpio2
geminis2	sagitario2
cancer2	capricornio2
leo2	aquario2
virgo2	piscis2



POSTALES SALVAPANTALLAS



Envía POSTALCL "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCL 61125 nokia al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A.



60514	60529	60533	60571	60620	60637	60649	60851	60865
60910	60919	60921	60924	60929	60932	60951	61024	61052
61094	61113	61118	61120	61138	61144	61161	61168	61174
60002	60008	60061	60085	60096	60131	60191	60211	60248
60250	60288	60294	60306	60376	60387	60388	60463	60470



no te pierdas la MEJOR SELECCION DE JUEGOS JAVA

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81491 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.)

Space Taxi Pinball codigo 81205



Nokia 3120,3660,5140i,6101,3220,5100,3100,6020,7260,7610,3200,6100,7250(i),7210,6220,N-Gage QD,7200,N-Gage,6800,6800,6230,5140,6610(i),3300,2650,3650,Sharp GX15,GX20,GX10(i),GX30,SonyEricsson T610,Z600,K300i,T630,Sagem myV-55,Siemens C65,SL65

Son of the Mask codigo 81411



Samsung E330,X460,E700,E800,SonyEricsson K300i,K750i,F500i,K700i,V800,K508,Z1010,K500i,Z800,Nokia 7250(i),6100,7200,6800,6600,6260,2650,7260,7210,6670,3200,6101,3680,7650,3650,7610,3120,8910i,6630,6610(i),N-Gage QD,5100,6230,5140i,3230,6220,3510i,3100,3220,6020,N-Gage,5140,3300,Sharp GX15,GX30,GX20,GX10(i)



MELODIAS que + suenan

Monofónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A.
Envía al 22122
TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL.
Ejem.: TONOCL 20310 nokia al 22122

Polifónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A.
Envía POLICL "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20310 al 22122

NOVEDADES listas
Se el 1º en tener
- 20786 Rich girl Gwen Stefani
- 20760 Para tu amor Juanes
- 20765 Aire Intocable
- 20768 No era necesario Reyli Barba
- 20769 Barco a Venus Fey
- 20776 Solo quedate en silencio RBD
- 20777 Un heroe real Aleks Syntek
- 20741 All because of you U2
- 20798 Have a nice day Bon Jovi

CINE y TV
- 20557 Marcha imperial Star Wars
- 20042 exorcista
- 20217 Titanic
- 20189 Rocky
- 20204 South Partk
- 20211 Mision Imposible
- 20206 Expediente X
- 20061 Pinky y cerebro
- 20562 Silbido Kill Bill
- 20190 Superman
- 20210 Pretty woman
- 20083 James Bond
- 20197 El coche fantastico
- 20209 Men in black
- 20208 La sirenita
- 20212 Shin Chan
- 20598 Spiderman Michael Buble - BSO

codigo 20791 I like to move it B.S.O Madagascar
codigo 20789 Harry Potter theme

all time hits + top DANCE
- 20599 Galvanize The chemical brothers
- 20333 Insomnia Faithless
- 20334 Virtual Bass Dj Varo
- 20046 Infected Barthezz
- 20080 Losing my religion REM
- 20237 YMCA Village people
- 20234 Staying Alive Bee Gees
- 20086 We are the champions Queen
- 20736 Smalltown boy Communards
- 20503 Flash dance Deep Dish
- 20225 In Tango In Grid
- 20490 Call on me Eric Prydz

top LATINO + MEXICANO
- 20533 Dame más gasolina DYankee feat Pitbull
- 20606 La camisa negra Juanes
- 20394 Que lloro Sin bandera
- 20398 No me quiero enamorar Kalimba
- 20414 Obsesion Aventura
- 20435 Jose Perez Leon Los tigres del norte
- 20759 No Shakira
- 20518 Volverte a ver Juanes
- 20380 Te quise tanto Paulina Rubio
- 20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
- 20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
- 20417 Duele el amor Aleks Syntek y A.Torroja
- 20668 Puto Molotov
- 20505 Nada valgo sin tu amor Juanes
- 20396 Contigo si Nadia y Yahir
- 20317 Perverso Tiziano Ferro
- 20519 Mexico en la piel Luis Miguel
- 20428 Cara de niño Jerry Rivera
- 20440 Noa noa Juan Gabriel
- 20438 Con la misma piedra Grupo Limite
- 20496 Valio la pena Marc Anthony
- 20514 Precisamente ahora David de Maria
- 20339 Sabes Alex Ubago
- 20315 Tanto la queria Andi y Lucas
- 20221 No es lo mismo Alejandro Sanz

top LISTAS MUNDIALES
- 20327 Where is the love Black eyed peas
- 20442 Hey mama Black eyed peas
- 20146 Clocks Coldplay
- 20520 Toy Soldiers Eminem
- 20568 Get right Jennifer Lopez
- 20390 Im still in love with you S. Paul & Sasha
- 20513 Everybody is changing Keane
- 20325 Me against the music Britney & Madonna
- 20369 Im slave to you Britney Spears
- 20566 She will be loved Maroon five
- 20447 Dont tell me Avril Lavigne
- 20404 My inmortal Evanescence
- 20382 Shut up Black eyed peas
- 20517 My prerrogative Britney Spears
- 20614 Take me out Franz Ferdinand
- 20114 Lose youself Eminem
- 20615 Viveme Laura Pausini
- 20617 Incomplete Back Street Boys
- 20525 Sometimes you cant make it on your own U2

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Aseguraté que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga de Juegos Java 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP O 01 800 7722467 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red



Dance Dance Revolution MARIO MIX

Esos días en los que te quedabas sentado en las fiestas aburrido, viendo cómo todo mundo se divertía bailando, han quedado en el pasado, porque ahora ya ni vas... ¡no!, no es cierto; pero ahora ha llegado la solución a tus problemas de arritmia y se llama Dance Dance Revolution Mario Mix. En conjunto con Nintendo, la gente de Konami ha realizado un trabajo especial con esta franquicia; ya no veremos a los típicos personajes "X" bailando; ahora podremos seleccionar al mayor icono de la industria: ni más ni menos que a Mario y compañía; así que ve preparando tus mejores pasos de baile, porque la pista de tu Nintendo GameCube está abierta.

¡Fuego en la pista!

La historia del juego es la siguiente: resulta que en el **Mushroom Kingdom** existe un lugar donde la música es guardada, con la intención de que haya armonía en el reino; pero Wario y su hermano **Waluigi** han robado las llaves que mantenían el control de la música, ocasionando un caos en los alrededores; por lo que ahora **Mario** tiene que recorrer diferentes zonas hasta encontrarlos y recuperar las famosas llaves. Sí, quizá la historia no es muy buena que digamos, pero hay que resaltar el hecho de que tenga una, ya que en otros títulos del estilo por lo regular no tienen, o sea, bailas sin un objetivo en particular.

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo/Konami.
Categoría: Baile.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 2.



Un pasito para delante, otro para atrás

Para jugar **Dance Dance Revolution** se necesita un tapete especial (el cual, por cierto, viene incluido con el juego); éste tiene impresas las cuatro direcciones básicas, es decir, arriba, abajo, izquierda y derecha, más los botones A, B, Z y Start. Cuando estés jugando, aparecerán varias flechas en pantalla acorde con el ritmo de las canciones que selecciones; y justo cuando lleguen hasta arriba, debes pisar la que le corresponda en el tapete. En un principio te puede resultar complicado el jugar, ya que de entrada estamos un poco "tiesos", por lo que te recomendamos relajarte y "sentir" la música; déjate llevar por el ritmo, y cuando menos lo esperes, hasta estarás haciendo giros en el suelo.



Nintendo Records presenta

Lo más importante en cualquier juego musical, son las canciones, debe existir una gran variedad de temas y géneros para que no te aburras después de dos horas, y este título cumple a la perfección este punto. Se han incluido varios temas clásicos que han acompañado a **Mario** desde sus comienzos en el NES hasta su más reciente aventura en Super **Mario Sunshine**, pero mezclados de tal forma que aunque no estés jugando, en verdad te dan ganas de pararte y entrarle al "bailongo"; además contamos con una que otra canción de artistas originales, dando un gran total de 25 piezas en un principio.





Siéntete como en casa

No sólo las melodías que podremos escuchar y bailar son pertenecientes al universo de Mario, sino incluso toda la ambientación del juego. Por ejemplo, en prácticamente todos los *stages* verás tubos, hongos o Piranha plants, dando vida a los parajes del reino; pero también existirán otros personajes como los boos o unas flamitas que aparecerán al azar en ciertos escenarios sustituyendo a las flechas que marcan el ritmo, dificultándote el pisarla en el momento correcto. Todos estos elementos le dan un sentimiento diferente al juego, y es que ni pareciera un **Dance Dance Revolution**. Pero no, no estamos diciendo que esto sea malo; al contrario, creemos que fue lo mejor, pues te hace disfrutar el baile a un nuevo nivel.





¿Me permite esta pieza?

Una de las opciones más divertidas del juego es la de dos jugadores simultáneos, pero no sólo por la obvia competencia, sino porque también ofrece otras opciones no tan lógicas, pero que igual sirven y divierten. Para que nos entiendas mejor, te comentaremos dos situaciones diferentes; la primera es muy común, ya que siempre existe alguien que por pena no se atreve a participar; pero cuando alguien lo ayuda como si fuera una especie de guía, es más sencillo que se anime. Otra utilidad que le encontramos a esta opción es la de hacer coreografías; si ya tienes tiempo practicando con tus amigos, pueden intentar cambiar de tapete en distintas partes de la canción, o hasta utilizar los dos tapetes una misma persona.





Nuevas modalidades de baile

¿Se acuerdan de los minijuegos que aparecieron en **Donkey Konga**? Pues la misma idea se ha acoplado a DDRMM, para crear un total de nueve divertidos juegos que te harán pasar ratos inolvidables. De los que más nos gustaron, están tres; el primero es **Punch Up**, donde en pantalla veremos unos troncos de los cuales se asomarán unos **Goombas**, y con ayuda de las flechas del tapete, tendremos que golpearlos. En otro que se llama **Avalanche!**, el objetivo es esquivar unas bolas de nieve que nos van a arrojar. En **Banana Store** controlaremos a **Mario**, quien tiene que moverse rápidamente para atrapar el mayor número de bananas posible, que dejarán caer unos simios en lo alto del escenario.



Bailando por un bonus

Conforme progreses en el modo de historia y consigas buenas calificaciones en tus bailes, se van a desbloquear varios extras muy interesantes, como nuevas canciones, minijuegos y niveles de dificultad. Esto último es muy importante, porque permite a los jugadores más experimentados probar sus habilidades en niveles verdaderamente altos; por otro lado, si es tu primera experiencia con juegos de baile, no te preocupes, pues existen canciones muy tranquilas que te enseñarán a calcular el tiempo de los pasos, y poco a poco podrás ir probando canciones más movidas.







¡Ponte en forma!

Estamos seguros de que muchos tenemos kilitos de más que quisiéramos desaparecer, y aunque no lo crean, este juego nos va ayudar a conseguirlo. Olvídate de las horas que pasabas atorado en el tráfico para llegar a tu sesión de aeróbics; ahora sólo tienes que encender tu Game Cube y entrar a la opción de ejercicio, donde un contador especial te dirá cuántas calorías quemas por cada canción que bailas, por lo que puedes llevar perfectamente un control de tu peso. La verdad es muy divertido, porque te puedes trazar varias metas, para que en determinado tiempo tengas la condición que desees y que no te cueste tanto trabajo lograrlo.



El primer tapete que se realizó en el mundo de los videojuegos corrió a cargo de Nintendo; lo diseñó a finales de los años 80, y no se usaba para bailar, sino para correr; así es, funcionaba en conjunto con el juego World Class Track Meet, en el legendario NES, donde representábamos a un corredor.



La serie de Dance Dance Revolution debutó en consolas caseras de la gran N, con el Nintendo 64, en el año 2000, cuando apareció una versión subtitulada Disney's World Dancing Museum, donde, como te puedes imaginar, los temas y personajes eran de Disney. La verdad, un juego malo.



La fiesta no termina

Todos los que ya conozcan esta serie, estarán de acuerdo con nosotros en decir que resulta sumamente divertido esto del baile, pero también es cierto que ya le hacía falta un poco de variedad al asunto. Y es justo lo que esta versión ofrece, pues para empezar tenemos una gran novedad que son los minijuegos, demostrando que el tapete se puede aprovechar de formas mucho más creativas, sin contar los temas originales y los personajes de Nintendo. Lo consideramos una de las mejores opciones para este fin de año; es de esos juegos con un replay value muy alto; y si le agregamos que el tapete que acompaña al juego lo podrás utilizar en **Karaoke Revolution Party**, pues ¿qué estás esperando? Corre por tu DDRMM.

RanKing



Master 9.0

Este tipo de juegos me encantan; hace un par de años, cuando el género estaba en apogeo gracias a los **Pump It Up**, mi hermano y yo nos la pasábamos todos los fines de semana en las arcadias; por eso ahora que gracias a Konami y Nintendo podremos tener toda esa emoción en nuestros hogares, no hay que dejar pasar la oportunidad; es un excelente juego que literalmente no te va a dejar ni respirar, además de que podremos bajar de peso. ¡¿Qué otro juego hace esto por nosotros?!



Crow 9.0

Siempre usamos las manos; ¡ahora es tiempo de mover los pies! Por primera vez tenemos un título de baile con personajes clave del **Mushroom Kingdom**. La música queda perfectamente acoplada al estilo de juego y va desde temas originales de Nintendo, hasta rolas de actualidad que harán verte como el Travolta de los videojuegos. Me gustó mucho que incluyeran minijuegos para sacarle provecho al tapete. **DDR: Mario Mix** es un juego que disfrutarás al máximo en compañía de tus amigos.



Panteón 9.0

Los juegos de ritmos han sido del agrado de ambos géneros de videojugadores desde hace ya varios años; pero indudablemente, Konami se llevó las palmas con el **Dance Dance Revolution**, que puso a todos a bailar literalmente. Después hubo copia tras copia de este genial concepto, pero esa es otra historia. Ahora tenemos una nueva versión con **Mario** y sus amigos, la cual no podemos dejar de recomendar, y tú no puedes dejar de jugar; aunque sigue latente la pregunta: ¿y **Peach**?

1 ■■■■■■■■■■ 10


hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com

MARIADOS

Recibimos cartas variadas preguntándonos la localización de algunos de los conejitos que tienen las llaves para habilitar los minijuegos de Super Mario 64 DS. Como siempre, nos gusta ir más allá y resolver las dudas de la mejor manera, asi que te daremos de una vez la posición en la que puedes encontrar a todos los escurridizos roedores. Recuerda que debes estar controlando a cada personaje o de lo contrario no aparecerán los conejos que guardan sus minijuegos personales.

Super Mario 64 DS - NDS

Mario

1. En el corredor, junto a la catarata del castillo.
2. En la fosa del castillo.
3. En el sótano, frente a la entrada de **Lethal Lava Land**.
4. En el sótano, frente a la entrada de **Lethal Lava Land**.
5. En el cuarto en donde está la entrada a **Jolly Roger Bay**.
6. En el segundo piso del castillo.
7. En el cuarto de espejos del segundo piso.

Yoshi

1. En los arbustos cercanos al inicio (fuera del castillo).
2. Frente al puente del castillo.
3. Frente al puente del castillo.
4. Frente al puente del castillo.
5. En las flores que están pasando el puente de madera del castillo.
6. En la fosa del castillo.
7. En el sótano, enfrente de la entrada a **Lethal Lava Land.**

Luigi

1. En los arbustos cerca del inicio.
2. En el cuarto en donde está la entrada a **Bob-omb Battlefield**.
3. En el cuarto con la pintura de **Mario**, detrás del cuarto de minijuegos.
4. Sobre la puerta que lleva al patio trasero (en donde están los **Boos**).
5. En el túnel que lleva a los dos pilares que secan la fosa.
6. En el segundo piso del castillo.
7. En el techo del castillo.

Wario

1. En el área a la derecha del castillo.
2. En el cuarto donde está la entrada a **Whomp´s Fortress**.
3. Detrás de la estatua de la estrella en el patio trasero.
4. Junto al Toad en un pasillo del sótano.
5. En el cuarto donde está la entrada a **Tiny-Huge Island**.
6. En el tercer piso del castillo.
7. Junto al hoyo que te lleva a **Over the Rainbows**.



Jet Force Gemini - N64

¿Dónde localizo las doce partes de la nave que me piden al final?

Antonio Castro Chavarría

1. Vela's Key (Goldwood)
En la parte sumergida, nada hasta el **Lodge** y explora un poco para encontrarla.

2. Lupus' Key (Ichor)
En el cuarto de las plataformas voladoras; está cerca de las cuatro plataformas con el Fuelpad.

3. Nitrogen Tank (Water Ruin)
Debajo del castillo; debes sumergirte en el agua.

4. Oxygen Tank (Eschebone)
Se encuentra cerca de los cuatro pilares; usa el *jetpack* para subir a la cima de donde llegas, justo arriba del cuarto de **Big Brain**.

5. Cargo Key (Tawfret)
Nada debajo del árbol donde encuentras los pantalones y habla con **Gimlet**; él te dará esta pieza.

6. Radar Dish (Gem Quarry)
Dispárale a las gemas verdes junto al vehículo y éste las absorberá. Después de que haya tenido bastante, verás un cinema de un rayo golpeando a un satélite. Regresa a donde empezaste y entra en la cabaña en donde está **Magnus**,;él te dará la pieza.

7. Fuse (Mizar's Palace)
Dirígete a la pirámide y entra; ahora vuela hasta el **Drone Transformation Pad** sobre el pilar. Continúa hasta que veas a los corredores. Entra en la carrera, y si ganas, el **Fuse** será tuyo.

Cell (Water Ruin)
Termina la **SS Anubis´ Floyd Mission** y obtén calificación de oro para conseguir los **Ear Plugs**. Dáselos a **Ivana the Beat** y ella te dará el **Power Cell**.

9. Juno's Hatch Key (Spawnship)
Controlando a **Juno**, ve al lugar donde tienes que saltar en lava y sumérgete. Encuentra un hoyo en la pared, donde hay muchos **Capacity Crates**. Continúa y llegarás a un cuarto; ahí está la pieza que buscas.

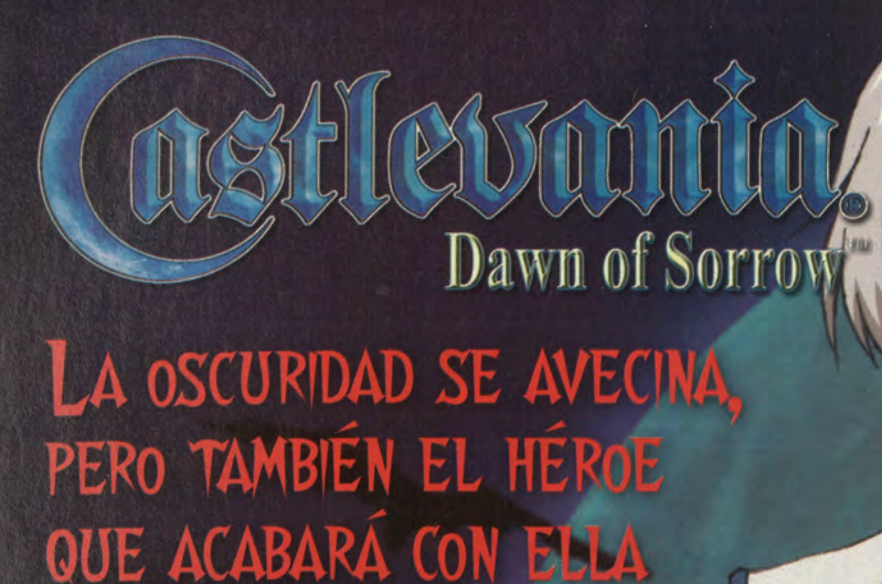
10. Stabilizer (Mizar's Palace)
Consigue todos los **Tribals** y habla con **King Jeff.**

11. Deflector Shield (Rith Essa)
Ve a la mina y conviértete en un **Tribal**; ahora habla con el sujeto que te dio la llave de la mina, Fernando.

12. Fin (SS Anubis)
En el primer cuarto, usa el *jetpack* para volar cerca de la cima del techo y entra en el pasaje; después del largo recorrido, vuela y dispárale a los francotiradores hasta que localices a **Magnus**, quien te dará la pieza.

Recuerda que si tienes dudas de algún juego, puedes escribirnos a la dirección de la revista o a nuestros correos electrónicos y te ayudaremos. Procura indicar que tus dudas van para esta sección para agilizar la respuesta a tus preguntas e incertidumbres.





La oscuridad se avecina, pero también el héroe que acabará con ella

Existen series dentro del mundo de los videojuegos cuyos nombres son sinónimo de calidad, de entre las que destaca **Castlevania**: esta saga, creada en 1986 por Konami, se ha ganado un lugar muy especial en el corazón de miles de jugadores en todo el mundo, ya que en cada una de sus apariciones hemos podido disfrutar de excelentes historias, que nos han llevado a vivir grandes momentos, ya sea solos o con nuestros amigos y hermanos. Y ahora, después de más de dos años de calma, el conde está a punto de regresar, y será nuestra obligación detenerlo en **Castlevania Dawn of Sorrow**, para Nintendo DS.

Compañía: Konami.
Desarrollador: Konami.
Categoría: Acción.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

Bienvenido a Castlevania

Como debes saber, este título es secuela directa de **Aria of Sorrow**, que apareciera para el Game Boy Advance, y su protagonista es de nueva cuenta **Soma Cruz**. Los hechos en este nuevo capítulo toman lugar un año después de haber vencido a **Drácula** en AOS, y resulta que una misteriosa secta ha tomado como prisioneros a varios amigos de Soma, además de construir un castillo idéntico al que tuviera el Príncipe de las Tinieblas, todo con el objetivo de traerlo nuevamente a la vida. El impedir este acto no te será nada fácil, y es que como la secta está consciente de que no te quedarás con los brazos cruzados, han resucitado varios enemigos, los cuales custodiarán cada rincón del castillo.



Enfrenta tu destino

La forma de progresar es exactamente la misma que en los tres juegos de GBA, es decir, recorriendo de pies a cabeza un castillo, a la vez que recolectamos *items* que nos ayuden en nuestra misión. Eso sí, sentimos una diferencia en cuanto a la estructura de los escenarios: ahora están más elaborados, y no nos referimos al aspecto gráfico, sino a la manera en la que se "conectan" los cuartos y pasillos; porque a pesar de que los anteriores títulos no eran nada lineales, las diferentes rutas de acción que tenías eran limitadas, y en ocasiones resultaba muy lógica la elección del camino correcto. En cambio, en DOS, cuando no puedas avanzar debido a la carencia de algún *item*, podrás continuar tu exploración por otros caminos, e incluso encontrar cuartos secretos que te sirvan como atajos entre las distintas zonas del mapa.





Una nueva experiencia

Konami se caracteriza por siempre sacar provecho de las capacidades del sistema para mejorar tanto el aspecto como el gameplay de sus juegos. Si recuerdan, en **Castlevania IV** de Super Nintendo utilizó de manera magistral el Modo 7 (exclusivo del SNES), y en el Nintendo 64 llevó la saga por primera vez al mundo en 3D; y por supuesto el Nintendo DS no iba a ser la excepción, y han logrado darle un nuevo "aire" a la serie. Para empezar, en la pantalla superior vas a poder observar varios aspectos que agilizarán tu juego; tal es el caso del mapa; si recuerdas, antes era necesario poner pausa para que se desplegara, lo que no sólo te restaba tiempo, sino que incluso en ocasiones hacía que te perdieras; pero ahora, como puedes ver tu desplazamiento en "tiempo real", el llegar a tu destino será más sencillo. Igual pasa con la pantalla de ***status***, que al activarla, siempre permanecerá en la parte superior, permitiéndote realizar una mejor estrategia.





La muerte y compañia

Los enemigos que encontrarás en el juego son muy diversos; están los que no pueden faltar, como las medusas o los esqueletos, pero también hay totalmente nuevos como las armaduras gigantes o los arqueros. Unos que llamaron mucho nuestra atención, por su aspecto, son unos monstruos enormes que caminan en dos patas, y es que su cuerpo se encuentra lleno de heridas, donde se alcanza a ver su esqueleto, muy bien diseñado en todos los sentidos. Los jefes son simplemente espectaculares, no sólo por su tamaño que abarca casi toda la pantalla, sino también por las rutinas que tienen para atacarte, gracias a las cuales realmente vas a tener que pensar la manera de eliminarlos, ya que su punto débil puede estar descubierto sólo un instante, que si no aprovechas te puede costar la vida.



Aprende a dibujar



Todas las mejoras que te comentamos enriquecen bastante el juego; pero definitivamente la más representativa y original viene a la hora de marcar los conjuros; olvídate del pad y de los botones; aquí los hechizos los realizas con el *Stylus* en la pantalla táctil, y te sirven para poder terminar con los jefes. Los trazos son pentagramas en un principio muy básicos; pero conforme avances aumentará su complejidad; tienes un determinado tiempo para marcarlos; si se termina, el jefe se regenerará, por lo que te sugerimos que antes entres al tutorial para ensayar tus magias.

Los espíritus te ayudan

Al igual que en su precuela, aquí también vas a poder capturar el alma de los enemigos que derrotes, lo que te dotará de nuevas habilidades, además de que, al hacerlo, poco a poco completarás un listado de las almas del juego, donde podrás checar varios datos interesantes. Al enfrentar a jefes de escena, es esencial que tomes sus almas, ya que éstas te darán capacidades que, sin ellas, sería imposible que progresaras, por decir algo, el salto doble.





Tu armamento es algo que también debes tomar en cuenta, y no a la ligera; constantemente revisa los items nuevos que consigues para saber si son mejores a los que estás usando; de hecho, el juego te permitirá tener dos configuraciones diferentes de los artículos que use **Soma**, de tal manera que puedes estar preparado para enfrentar enemigos débiles y fuertes.





Luz de luna

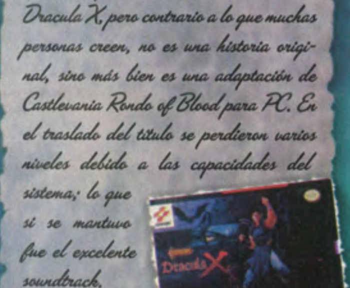
El que la historia se realice en un castillo no quiere decir que la variedad de escenarios va a estar limitada a interiores. Para nada. Los programadores han hecho un gran trabajo diseñando varios ambientes como bosques y cavernas, que te dejarán babeando tu NDS debido al gran aspecto gráfico; resulta impresionante ver cómo la pantalla se puede llenar de enemigos, y en ningún momento la acción se ve reducida, como es común que suceda con los juegos en 2D. La música en **Castlevania** siempre ha sido maravillosa y **Dawn of Sorrow** lo confirma, pues cuenta con versiones arrange de temas clásicos así como nuevas melodías que deleitarán tus oídos.





La primera vez que una mujer enfrentó a Drácula cronológicamente, fue en el juego de Castlevania Legends para el Game Boy. Este juego, que apareciera en 1998, era protagonizado por Sonia Belmont. Si no lo jugaste, no te preocupes, ya que la verdad no era tan bueno; de hecho es considerado por muchos como el peor juego de la serie.

Para el Super Nintendo, salió Castlevania Dracula X, pero contrario a lo que muchas personas creen, no es una historia original, sino más bien es una adaptación de Castlevania Rondo of Blood para PC. En el traslado del título se perdieron varios niveles debido a las capacidades del sistema; lo que sí se mantuvo fue el excelente soundtrack.



Comparte tus logros

El completar la lista de almas, en serio que no es una tarea fácil; es más, no nos sorprendería nada que aún no tengas completa la tabla del juego anterior; y es que como el enemigo que buscas puede estar en cualquier área del castillo, te puedes pasar horas buscando y lo único que vas a conseguir es volverte loco (si no, pregúntenle a Panteón, je, je, je), por lo que se ha implementado un sistema mediante el cual puedes intercambiar almas con tus amigos, gracias a las capacidades *Wireless* del Nintendo DS. Así que ya no hay pretextos para no completar tu colección.



El fin de la maldad

Castlevania Dawn of Sorrow es una obra de arte en toda la extensión de la palabra. La manera en la que Konami combina el *gameplay* original, o sea, el movimiento del Pad y los botones con las capacidades táctiles de la consola, es de aplaudirse, ya que en ningún momento se pierde la esencia de la serie, y sentimos que le viene muy bien esta renovación, que demuestra que los juegos en 2D, contrario a lo que muchos creen, todavía tienen bastante que ofrecer. Si tienes un Nintendo DS, simplemente no puedes perdértelo, pues es de lo mejor que tendremos este fin de año.





Ranking



Master 9.5

Creo que no hay videojugador en el planeta al que no le gusten los títulos de **Castlevania**. Se ha vuelto una saga mítica, quizá no al nivel de otras como **The Legend of Zelda**, pero la calidad de cada una de sus versiones es innegable. Con **Dawn of Sorrow**, Konami pretende regresar a sus orígenes a la serie, en los cuales la acción era constante, dejando en segundo plano la exploración. Es uno de los mejores juegos que han salido para la consola desde su lanzamiento, y tomando en cuenta la creatividad y visión del equipo desarrollador, sería un delito perdértelo.



Crow 9.0

Ya que Konami no se ha decidido en lanzar un título de **Castlevania** para el Nintendo GameCube, es un alivio que por lo menos no se haya olvidado de los portátiles. Con **Castlevania Dawn of Sorrow** tenemos una secuela directa del último título de Game Boy Advance, pero aprovechando bastante bien la pantalla táctil y exprimiendo los procesadores gráficos del DS. Cronológicamente es el último título de la saga y promete acción constante similar a la que vivimos hace años en **Symphony of the Night**. Y de la música ni se diga: mantiene el sentimiento original de la saga.



Panteón 10

Siendo un gran fan de la saga inmortal, no podía quedarme sin checar el más nuevo **Castlevania**. Como ya es costumbre, Konami logra de nuevo un juego que trasciende al tiempo y al espacio; aunque es evidente que siguen recurriendo al estilo de Symphony of the Night. Me gustaría más que hicieran una aventura al estilo del **Dracula's Curse** y del **Super Castlevania** IV. Pero dejando este detalle a un lado, es imposible jugarlo sin maravillarme ante las proezas que esta gran compañía logró en el NDS, y la forma en cómo aprovechan las capacidades del sistema.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10

Convierte el mundo en una fiesta.

Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y tú estás invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hasta 8 jugadores, podría ser la fiesta más grande a bordo jamás vista.

MARIO PARTY 7

NINTENDO GAMECUBE

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Comic Mischief

DOLBY PRO LOGIC II

Cementerio de videojuegos

por Panteón

Bienvenido; entra por tu propia voluntad al Cementerio y deja un poco de la alegría que traes contigo. Hay una ambigüedad en mi sección en este mes; por un lado, tenemos las celebraciones tradicionales de nuestro país, y por el otro, un momento de reflexión que me infunde un sentimiento más nostálgico que el de costumbre.

Día de muertos

Empecemos con las festividades de los días 1 y 2 de noviembre, en las que rendimos un homenaje a aquellos que se han ido, pero sin dejar de celebrar el momento de los que siguen con vida. Los recuerdos perduran, y al son de la música damos gusto a nuestros sentidos con las viandas tradicionales del mes. Así que te sugiero mucho que disfrutes de la compañía de los tuyos mientras se pueda, y comas una rebanada de pan de muerto en honor de tus seres queridos.



Esqueleto en el espejo

Ahora sí, vamos a ver el lado reflexivo del que te hablé al principio. Desde que recuerdo, los videojuegos han sido una parte importante en mi vida; y aunque no ví su nacimiento, los he visto avanzar a pasos agigantados desde hace años. Presenciando esta evolución de los sistemas, de los personajes existentes y la creación de nuevos conceptos e inclusive de géneros, me he mantenido al tanto de lo que acontece y al día en lo que a tecnología se refiere. Pero nunca he olvidado a aquellos a quienes debemos la diversión del día de hoy, así como jamás dejo de pensar en que cada juego es especial a su manera, principalmente los que comenzaron con todo esto.

Nombres en el viento



Ralph Baer, el padre de los videojuegos.

Genios como el gran Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Shinji Mikami, y tantos más, han logrado que al tomar el control de una consola, realmente tomemos el control de nuestros sueños, permitiéndonos vivir aventuras imposibles y convirtiéndonos en cualquier cosa que queramos ser. Pero hoy día nadie recuerda a Ralph Baer, el verdadero padre de los videojuegos; el reconocido Nolan Bushnel, quien llevó el famoso Pong a las Arcadias; Warren Robinett, el creador de los juegos de aventura y de la primera cosa oculta en un videojuego. Muchos dicen saber mucho al mencionar un nombre japonés; pero los verdaderos conocedores saben que el origen no fue en el Lejano Oriente.



Adventure, el primer y original juego de aventuras.

Enfrentando masas

Con la piratería y la mercadotecnia, los llamados "jugadores casuales" se multiplicaron. Hoy existen más personas que juegan por jugar, y son quienes se dejan llevar por los gráficos y el poder de los sistemas. Cuesta trabajo conscientizar a quienes se aferran solamente a lo nuevo; muchos no aceptan que en el principio la diversión consistía en cuadritos moviéndose en la pantalla de una televisión, y es indignante su manera de ver a los clásicos como algo sin valor. Se dejan llevar por nombres famosos y títulos que tienen resonancia en tiendas; para ellos, el que un vj tenga secuelas lo hace bueno, y no es así. Hay ocasiones en las que los remakes son más jugados que los títulos nuevos; pero no se dan cuenta porque siguen con la venda en los ojos y compran lo que acaba de salir. Olvidan que el concepto de un juego es lo que vale, y que la diversión y sentimiento que te transmite es lo que te hace volver a ponerlo en tu sistema.



Cualquiera termina **Resident Evil 4**, pero pocos lo hacemos con **Battletoads**...



Mirando atrás

CASTLEVANIA III

Uno de los mejores juegos, uno de los mejores finales.

Hoy tenemos tantas cosas a nuestro favor, que nos facilitan y de cierta manera echan a perder el juego. Grabar antes de enfrentar a un jefe es una técnica muy común; pero antes debías de volver a pasar toda la escena para enfrentarlo, como es el caso de **Ninja Gaiden**. Esto puede parecer tedioso y molesto para las nuevas generaciones; pero es precisamente lo que nos hizo ser mejores a los veteranos del control. El encontrar ese combo, esa jugada, ese punto débil, esa arma correcta; memorizar el lugar donde había energía, municiones y vidas; el pasar cientos de veces un abismo hasta perfeccionar el salto. Esas eran las cosas que teníamos a nuestro favor, no para hacernos la vida fácil, sino para poder saborear un juego de principio a fin y ver la pantalla donde decía CONGRATULATIONS y respirar aliviados y orgullosos de haber sido capaces de haberlo logrado por nosotros mismos.

Sangre, sudor y lágrimas

Muchos me preguntan el porqué de jugar una cosa del ayer; se cuestionan la razón por la cual prefiero comprar un cartucho de NES en un tianguis a ir por el más nuevo existente. La razón es simple: por mucho que evolucionen los videojuegos, por muy bonitos que sean los gráficos, si no me hacen sentir lo que aquellas maravillas de antaño, simplemente no atraerán mi atención. No ha habido juegos que tengan la misma emotividad como **Chrono Trigger, Doube Dragon II The Revenge, Ninja Gaiden II TDSOC, Super Mario Bros. 3**, y muchos más. Hoy día, tratan de ocultar la falta de creatividad con sólo inventar parientes, decir que son precuelas o cambiar la historia.



Chrono Trigger; emotivo, excelente, perfecto.



Un rayo de luz



¿Jugaremos también las licencias como **Ninja Gaiden 2**?

Al ver que los viejos nombres en la arena desaparecen con el paso de los nuevos títulos, al saber que muchos que piensan solamente en ganar y no en disfrutar el juego, al ver cómo todos se dejan llevar por la potencia, los gráficos y los números, pienso que todos han olvidado sus raíces. Pero como siempre, Nintendo ha demostrado que lo más básico es lo mejor; y mientras todos muestran cientos de botones y cifras, la nueva promesa, el Nintendo Revolution, nos hace tomar conciencia de lo importante que es valorar nuestros orígenes. Su control no solamente es lo más avanzado e innovador que se ha mostrado, sino que también nos hace recordar que lo importante es el juego mismo.

El ayer vivirá mañana...

A decir verdad, quedé maravillado al presenciar la magnificencia del Revolution; pero el hecho de que es el portal para que los clásicos vivan otra vez, fue lo más impresionante de todo. Ahora podrás tener aquellas joyas que brillaron hace años, y no sólo eso, sino también la oportunidad de valorarlas como se debe. Esta es la brecha para que los videojugadores de todas las edades puedan conocer el pasado y dejar los complejos de la actualidad a un lado. Es hora de regocijarnos y vivir las aventuras de los héroes del ayer y las de hoy, pues quien realmente sabe puede compararlas y admitir su valía.



LA LEGIÓN

Este mes es muy especial, y debemos celebrarlo. En esta ocasión las preguntas de la trivia están regaladas, así que espero sus correos electrónicos para que puedan ganarse uno de los paquetes que mi gran amigo, Ives Rountree, maestro de TCG, me ha proporcionado. Y eso no es todo; les tengo una sorpresa preparada a los fans de Pokémon, en conjunto con esta autoridad en el tema; así que no se pierdan ningún número de nuestra revista, pues estoy seguro que les resultará muy interesante. Tengo cinco paquetes para aquellos que gustan de jugar Yu-Gi-Oh!, que también te servirán de mucho si lo que buscas es adentrarte en este competitivo pasatiempo. Se trata de un deck y dos booster packs para cada uno de los ganadores; ideal para iniciar a jugar o para hacer más fuerte tu deck que tengas. Recibiré correos a mi cuenta: panteon@clubnintendomx.com solamente los días 14 y 15 de noviembre de 2005, pero recuerda que debes incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono) pues de lo contrario tu participación no será válida. Me comunicaré con los ganadores vía telefónica el día 17 de noviembre. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana, tendrán hasta el 25 de noviembre de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción; ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, 2do Piso, Colonia Santa Fe; de lunes a viernes, de 10:00 am a 2:00 pm. Tendrás que traer una identificación con copia. Si resultas ganador y resides en el interior de la república, no te preocupes, ¡te mando tu premio sin costo alguno! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia **Castlevania**

1. ¿A quién se refieren con la "Leyenda del Red Blaze"?

2. ¿De qué juego son los personajes Mark y Bert?

3. ¿En qué juego de NES se hace mención (aunque en broma) a varios actores del cine de terror clásico como Bela Lugosi, Boris Karloff, Lon Channey Jr. y varios más?

Clásicos en la pantalla, lágrimas en los ojos



Super Mario Bros. 3 Punto y aparte.

Todavía es muy pronto para decir la última palabra acerca de las posibilidades que tendremos con el Revolution y la opción de descargar juegos clásicos; pero yo opino que es una de las mejores noticias que hemos tenido acerca de la nueva generación de sistemas. Lo único que puedo decir después de estas reflexiones, es que tomes conciencia del porqué los juegos son buenos, pues próximamente volveremos a experimentar los sentimientos del ayer. Y por supuesto, las puertas del Cementerio de Videojuegos se mantendrán abiertas, pues su finalidad es que valoremos todos los videojuegos como se debe.

-THE CHRONICLES OF- NARNIA THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Hay miles de historias en la tierra de Narnia... La primera está a punto de ser contada

Compañía: **Disney Interactive** • Desarrollador: **Traveller's Tales** • Clasificación: **Teen** • Categoría: **acción/aventuras** • Jugadores: **1-2** • Fecha de salida: **noviembre 2005**

La impresión inicial de quien no conoce la historia de Narnia puede ser fatal, pues todos ya experimentamos el maravilloso mundo que Tolkien creó en su saga literaria; The Lord of the Rings, además de otra serie de libros infantiles de las aventuras de Harry Potter. Ambas llevadas a la pantalla grande con la tecnología de nuestra época y producciones millonarias. Por esta razón, de primera vista, parece una película más lista para aprovechar el éxito de las demás, con una mezcla de los detallitos existentes. Evidentemente, con los avances tecnológicos ahora es más fácil recrear los mundos de fantasía de los libros que antes; y también es obvio que decidieron aprovechar los cuentos de Narnia, ahora con la moda de hacer remakes. Pero antes de pensar "se trata de una copia de Harry Potter o de Lord of the Rings", debemos saber que el autor, C.S. Lewis escribió sus obras hace ya muchos años, y era un gran amigo de Tolkien, así que nadie se copió en realidad.



¡Pero deveras se parece...!

Ahora bien, las similitudes entre **Narnia** y muchas otras historias son demasiado notorias como para que las pasemos por alto. Son cuatro chicos que llegan a un mundo de magia, traen batitas de dormir, son parte de una profecía que sólo ellos pueden cumplir, etc. La verdad cuesta trabajo creer que no se trate de una "multicopia", pues las cosas similares con **Peter Pan, Harry Potter, The Lord of the Rings, Never Ending Story, Dungeons & Dragons** (la caricatura de los ochentas) y otras más, nos hacen dudarlo. Pero analizándolo desde el punto de vista de que se trata de una aventura épica de antaño, vale la pena darle una oportunidad.



Narnia en tu GCN

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe para el GCN está basdado directamente en la cinta del mismo nombre, en donde vivir las mismas experiencias de los protagonistas está sólo a un botón de distancia. **Peter, Susan, Edmund** y **Lucy** son cuatro chicos que son llevados a una lejana mansión para protegerlos de la Segunda Guerra Mundial. Como sin dificultades no podría haber película, los niños encuentran un extraño guardarropa el cual realmente es el portal al mágico reino conocido como **Narnia**. Tu misión será pasar los múltiples niveles del juego, hasta llegar con la **White Witch**, quien tiene sumido al reino en un invierno perpetuo, y por supuesto, bajo su control. Afortunadamente, cuentas con la ayuda de **Aslan**, el Dios León; en tu dura jornada por la libertad.





LUCHAR JUNTOS, SOBREVIVIR JUNTOS.

Edmund

Él puede subir por los postes y tuberías, así como recoger palos para emplearlos como armas, quitar algunos obstáculos o bien, al encenderlos con fuego, usarlos como antorchas.



La unión hace la fuerza

Además de las habilidades individuales, podrás conseguir eventualmente técnicas en equipo para unir las destrezas de dos amigos y ejecutar un ataque devastador, el cual usualmente se emplea en algún tipo de puzzle del escenario. Dependiendo de los personajes que se unan, será el tipo de ataque. Recuerda mantener a todo el equipo en óptimas condiciones para que puedas usar sus habilidades en el momento necesario.



¡Cúbranme!

Al entablar un combate contra las fuerzas de la **White Witch**, tus compañeros atacarán y actuarán automáticamente. En ocasiones, mientras un personaje cumple una tarea, los demás deberán mantener a raya (o acabar) a los enemigos. Aunque ten en mente que muchas veces el CPU no tiene la misma maña que un jugador real; por ello es mejor dejar a uno de los personajes controlados por la computadora que haga el trabajo "repetitivo", mientras tú te deshaces de los atacantes.



¿Cuatro personajes? ¿Habilidades especiales? ¡Auxilio!

Existen títulos donde cambiar de un personaje a otro resulta incómodo y muy tardado; es muy común que mientras estás tratando de controlar a uno, los demás son eliminados. Afortunadamente, en **Narnia** simplificaron tanto el sistema de ataque como el control de los miembros del equipo. Atacar es extremadamente simple; emplea muchos botonazos y cada chico realizará una serie de golpes. Y en cuanto al cambio del equipo, puedes hacerlo con un solo botón, teniendo un rápido acceso a los demás personajes. Aunque recuerda que si te pasas, tendrás que volver a repetir el ciclo por el equipo completo.



Como podrás imaginarte, al tener a cuatro personajes en la película también tendremos cuatro personajes en el juego. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades para enfrentar a los enemigos y los peligros del mundo de Narnia.

Lucy

La más pequeña del grupo puede subirse a las bolas de nieve y rodarlas para alcanzar cosas. Su tamaño le permite gatear por espacios estrechos y abrir puertas. Además, ella puede conseguir un poder curativo.



Peter

Siendo el más fuerte de todos, puede golpear las puertas hasta abrirlas, o atacar repetidamente algunos elementos para conseguir monedas y otras cosas valiosas.



Susan

Su destreza para arrojar cosas le dará la ventaja contra los enemigos voladores, o los que estan fuera del alcance de los ataques normales. Pero ten en cuenta que debes protegerla para que use su habilidad.



Puntos buenos, puntos malos

Los escenarios están bien detallados y cuentan con muchos elementos; aunque si notamos que se siente demasiado el típico "hasta aquí llega el escenario". El movimiento no es tan libre como en otros títulos de exploración, por lo que se torna un poco lineal de vez en cuando. Cuenta con cinemas para ir explicando la historia y los eventos; así no te perderás si no viste la película.



Tu desempeño

Una vez completada una etapa, verás la clásica pantalla en donde se hace un recuento de tus esfuerzos; cuántas monedas conseguiste, cuánto gastaste en tus habilidades, los bonus hallados, etc. Y por supuesto, si tu desempeño fue bueno, malo, pobre, ¡o excelente! Este tipo de cosas son las que te hacen pensar en jugar de nuevo un nivel para incrementar tus puntuaciones y ser un mejor jugador, con mayor experiencia y habilidades más pulidas.



The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe es una muy buena opción, aunque sentimos que está enfocado a los videojugadores más jóvenes o poco experimentados. No obstante, no deja de ser recomendable, especialmente si te gustó la película; si buscas una aventura con un nivel de dificultad más alto, te recomendamos alguno de la trilogía The Lord of the Rings, o bien, un Zelda. Y como tal vez hagan películas acerca de los otros seis libros, pues ya estaremos listos para revisar nuevos juegos basados en el universo de C.S. Lewis.

Los enemigos son muy variados y atacan de diversas formas; lo malo es que se ven muy poligonales y eso les quita el realismo. No se trata de ser demasiado estrictos, pero realmente llega el momento en el que te ríes de los minotauros en lugar de que asusten. Afortunadamente, esto se perdona en los momentos en los que tu equipo sufre la embestida de decenas de enemigos; en esos instantes no te pones a pensar en si están "bonitos" los lobos, sino en que son como veinte apuntando sus colmillos hacia ti.



Ranking

1 — 10

Crow 8.0

Narnia es un juego que será mejor disfrutado si ya te aventaste la novela, o mínimo la película que sale este mismo mes. La historia nos trasporta a mundos de fantasía, donde los magos existen de verdad y sólo cuatro valientes aventureros podrán salvar a su tierra de la era glaciar a la que fue expuesta por años. En cuanto a gráficos no se llevará el premio del año, pero en definitiva luce bien. Te recomiendo que disfrutes la versión de GameCube, porque allí gozarás del derroche de efectos que las versiones portátiles no incluyen.

Master 8.0

La verdad me gustó el sistema que utiliza el juego para cambiar de personaje durante las escenas, ya que debido a lo impredecible de las mismas, nunca sabes en qué momento necesitarás alguna habilidad específica de los personajes. Por otro lado, debido al tipo de película en la que está basado, siento que está pensado para el público infantil, aunque a pesar de esto, si te gustó la cinta, el juego no te va a defraudar. Un punto en contra es que carece de modo *multiplayer*, que en definitiva le hubiera quedado como anillo al dedo.

Panteón 7.0

La verdad yo fui uno de los que pensó que se trataba de una copia de **TLOTR** y de **Harry Potter**; pero ya me informé bien y me enteré de que realmente se trata de una serie de libros de hace varios años. No obstante, sigue siendo pan con lo mismo; niños en un mundo mágico, quienes son los de la profecía y bla bla bla. Yo siempre he defendido el gameplay ante los gráficos, pero no puedo evitar pensar que tal vez en las manos correctas, se pudo haber hecho algo mejor con la adaptación de la película.

LOS RETOS

No existe algo mejor para un videojugador que guste de demostrar sus habilidades que retar a alguien a superarlas. Los desafíos no tardan en lanzarse y mucho menos que algún valiente los acepte. Esta sección ayuda a que los jugadores de lugares lejanos puedan compartir con los demás lectores sus mejores tiempos y que los inviten a vencerlos. En esta ocasión tenemos un par de Retos bastante buenos que te pondrán a practicar bastante, así que vamos a ver de qué se trata cada uno de ellos.



Nuevos Retos Super Smash Bros. Melee

Nuestro cuate Luis Fernando Martínez Domínguez nos hizo llegar varios Retos para aquellos que gustan de ir más allá de sus límites en este estupendo juego de peleas. Están divididos en dos categorías y no importa el personaje a usar; ¿crees ser tan bueno como para lograr romperlos? ¡No esperes más y ponte a practicar!

Lv. 51 The Showdown

Para vencer este Reto, debes pasar este evento sin perder una sola vida. Si lo logras, aparecerá la leyenda: "You beat Event 51, The Showdown, with no falls!". Envíanos la foto de que lo lograste con cualquier personaje y habrás respondido este Reto

11/05-01 Super Smash Bros. Melee-GCN Event Match

NIVEL	TIEMPO
Lv. 4 Dino-wrangling	00:03:77
Lv. 12 Seconds, anyone?	00:00:55

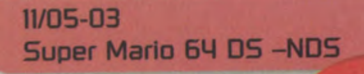
11/05-02 Super Smash Bros. Melee - GCN Home-Run Contest

PERSONAJE	DISTANCIA
Yoshi	1840.6 FT
Ganondorf	1587.9 FT

Ahora nos toca retarte nuevamente. Tenemos algunos récords en los minijuegos de SM64DS que hemos logrado en la redacción, y además lanzamos otros Retos para vencer. Sabemos que no esperarás ni un minuto para prender tu NDS y demostrar de qué estás hecho; de manera que esperamos tus fotografías con tus mejores tiempos.

11/05-03 Super Mario 64 DS –NDS

Juego	Puntos
Shell Smash	41340
Snowball Slalom	17:00



Las puntuaciones siguientes las logró Adrián García, el hermano de Master. Si logras superarlos, háznoslo saber y publicaremos tus reéords.

Juego	Ptos
Wanted	701
Pair-a-Gone And On	620

11/05-04 Super Mario 64 DS –NDS

Mándanos tus mejores puntuaciones en estos cuatro minijuegos; recuerda que debe apreciarse el Nintendo DS o no serán válidos.

Juego
Bomb-omb Squad
Tox Box Shuffle
Connect the Characters
Mix-a-Mug

Recuerda que en muchas ocasiones, el que sepas presionar rápidamente los botones o seas muy hábil con el control no siempre es la mejor manera de lograr buenos récords. También debes usar la cabeza y ver de qué manera puedes aprovechar los recursos disponibles para convertirte en el campeón. Si superas alguno de los Retos publicados o quieres proponer unos nuevos, envíanos una carta en donde especifiques la puntuación, tiempo o en qué consisten. Adjunta también fotos o video (según sea el caso) de tus logros para que podamos comprobarlos y sean tomados en cuenta. No se aceptan Retos enviados vía nternet. ¡Hasta la proxima!



¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores.
Precio válido hasta el 30 de noviembre de 2005. Únicamente para la República Mexicana.



MARVEL NEMESIS
RISE OF THE IMPERFECTS

Compañía: **Marvel Nemesis Rise of the Imperfects** • Desarrollador: **Nihilistic/EA Canada** • Clasificación: **teen** • Categoría: peleas/**aventuras** • Jugadores: **4**

Por lo regular, cuando hablamos de juegos de pelea, en nuestra mente siempre están presentes dos nombres: Capcom y SNK, sin duda las mejores compañías del género; pero ahora que les vamos a platicar de Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects, la empresa desarrolladora será Electronic Arts; ¿raro?, puede ser, ya que EA no tiene ningún tipo de experiencia en el ámbito, pero también es cierto que desde hace ya varios años ha logrado colocarse en una posición de privilegio en la industria, debido, más que a otras cuestiones, a la calidad de sus producciones. Por tal motivo, ahora tienen la confianza necesaria para realizar cualquier tipo de juego y hacerlo bien; si no nos crees, déjanos hablarte más del título.

Todo tiene un origen

Todos buscamos ser mejores cada día, ya sea practicando o estudiando; pero también existen personas a las que la ambición les gana y tratan de obtener su poder por medios no tan "limpios". Tal es el caso de un científico de nombre **Niles Van Roekel**, quien viene del espacio, y mediante experimentos científicos con humanos, ha creado un ejército de seres con extraños poderes conocidos como **The Imperfects**. El fin de la humanidad parece casi inminente debido a la amenaza que representa **Niles**, pero aún existe una esperanza para la salvación, la cual recae en varios super héroes, como **Spiderman** o **Storm**; sólo el tiempo decidirá qué bando es más fuerte.

Como puedes darte cuenta, la historia del juego es muy interesante, lo cual tiene dos intenciones: la primera es generar, más que un juego todo un concepto que posteriormente ambas compañías puedan reutilizar; para que te des una idea de lo que queremos decir, Marvel ha creado personajes exclusivos para este título, en el cual llevaban trabajando más de un año. Otro motivo, por el cual creemos que la historia está tan bien elaborada, es porque desean que olvidemos los *Crossover* que Capcom realizó en el pasado con estos personajes, para que así podamos apreciar el juego sin tener un estereotipo.

Un juego de peleas sin opción *versus* prácticamente no existiría, y obviamente el título cuenta con esta modalidad, donde podrás enfrentarte a tus amigos en una opción *multiplayer* que pondrá al descubierto tus reflejos. Resulta muy divertida esta opción, ya que debido a las circunstancias tan inesperadas que se presentan, lo que pudiera parecer una victoria fácil para alguno de los adversarios, se puede transformar en una derrota. Los combos son bastante espectaculares, y lo mejor de todo es que no cuesta trabajo marcarlos, es muy intuitivo, y puedes aprovechar desde un descuido hasta el "rebote" de un contrincante para conectarle una buena combinación.

¿Solo o acompañado?

El modo principal de juego es el de historia, donde tenemos que recorrer varios stages; hasta aquí todo normal; pero donde viene una de sus innovaciones, es que cuando pases una etapa vas a tener que decidir si quieres continuar o pasar la etapa anterior con otro personaje. El chiste de re-jugar las escenas con personajes distintos, es que de este modo vas a poder conocer la historia desde diferentes perspectivas. En total puedes elegir a cuatro personajes para una etapa, pero puedes irlos cambiando según te parezca conveniente. Todo lo anterior le agrega una durabilidad increíble al título, además de un alto grado de estrategia, y es que nunca será lo mismo tener en tu equipo a **Spiderman** o **Venom**.



¿De qué lado estás?

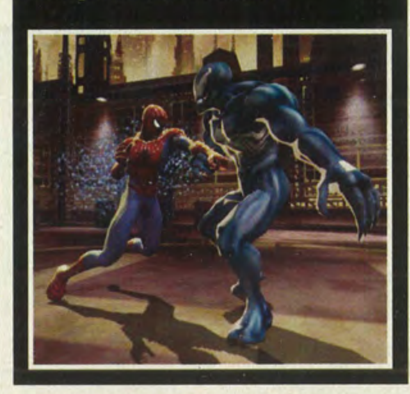
Antes de comenzar a jugar, debes conocer que los personajes a elegir se dividen en dos bandos: los de **Marvel** y **The Imperfects**, o, lo que es lo mismo, los buenos y los malos. Cada uno posee movimientos únicos que te ayudan de distintas maneras en el escenario; por ejemplo, algunos son más fuertes, otros más rápidos, etc., y depende de tu estilo de juego a quién vayas a elegir, por lo que te recomendamos practicar un poco con todos antes de decidir con cuál entrarás en acción. Todos los personajes tienen historias muy elaboradas, pero de las que más nos gustaron está la de **Solara** y la de **Hazmat**, que por cierto se parece a **Lin** de **The King of Fighters 2000** de Arcadia, ¿ya lo notaron?





A terminar con la invasión

El *gameplay* es muy diferente a los juegos de pelea tradicionales; es una mezcla entre Super Smash Bros. de Nintendo con Power Stone de Capcom; los encuentros van a realizarse siempre a una velocidad muy alta, que no te dejará parpadear, así que debes estar muy atento a tu entorno. En lo alto de la pantalla vas a ver tres barras de energía; la primera es la de poder, la segunda es la de movimientos especiales, y la última es la típica de "desesperación". La primera indicará cuánto te han golpeado, la segunda cuánto hemos realizado poderes especiales, y la última servirá ya cuando estemos a punto de perder, permitiéndonos acceder a poderes devastadores.



Aprovecha todo a tu alrededor

Los tiempos donde los *stages* sólo servían para ambientar el juego, han quedado atrás; ahora realmente son parte importante del *gameplay* y afectan el resultado final de las peleas. Para empezar, los cuates de EA han diseñado unos escenarios enormes, lo que da pauta a que puedan existir peleas "aisladas", y que no todos estén en un mismo lado. Algo que debes tener en mente es que todo lo que veas se puede romper, lo que significa que si lanzas a uno de tus rivales contra un pilar o unas cajas, recibirá un daño extra; al mismo tiempo, también puedes recoger cosas como tablas o tubos, para golpear a quien se meta en tu camino. Como puedes darte cuenta, hay varias formas de terminar con tus oponentes; el límite en cómo puedes utilizarlas está en tu imaginación.



Derrochando calidad

El nivel gráfico del título es algo que tenemos que destacar, los modelos de los personajes están perfectamente bien elaborados, y lo mejor es que no sólo se conformaron con eso, sino que decidieron darles un nuevo aspecto, como es el caso de **Storm** o **Wolverine**, quienes realmente se ven muy bien. Las técnicas especiales que aparecen en el juego utilizan de excelente manera las fuentes de luz para lograr resultados asombrosos, lo que aunado al constante frame rate, ocasiona todo un deleite visual. Otro punto importante es la música: siempre va de acuerdo con la situación, dotando de emoción o emotividad.



Para que el juego causará un mayor impacto, Marvel edito un comic en 6 números, donde se relata el inicio de la historia de los Imperfect, la cual por cierto, termina justo para dar paso al título, como si fuera una especie de complemento.







Lejos de la imperfección

Hay que admitirlo: todos teníamos dudas con este juego; gráficamente se veía bien, pero en cuanto al *gameplay* no se sabía mucho; pero por fortuna toda la incertidumbre ha sido despejada, y podemos decirles que Electronic Arts lo ha conseguido, con base en una buena movilidad y una historia sólida; ha entrado con el pie derecho al mundo de los juegos de pelea. No creemos que se convierta en uno de los referentes en cuanto al estilo, pero se juega muy bien y es bastante divertido, sobre todo si lo juegas con tus amigos.

Ranking

1 — 10



Crow 8.0

Al principio todos preguntábamos, ¿cómo o de dónde sacará EA personajes para este juego?, pero la respuesta fue mejor de lo que esperábamos. La historia, que naciera hace unos meses en forma de cómic ahora sale en su versión interactiva para que tú seas quien defina el destino de nuestro descuidado, pero siempre querido planeta. Lo bueno es que también puedes utilizar el entorno como arma, algo como ocurre en la lucha libre donde hasta las sillas agarran, pero aquí encontrarás objetos más convencionales.

Panteón 8.0

Los mutantes están de regreso en el Nintendo GameCube, con toda la acción que los caracteriza; eso sin mencionar los míticos enfrentamientos entre superhéroes y villanos. Y precisamente tenemos en nuestras manos un juego más en donde podrás ver quién es el personaje más poderoso. Es bastante recomendable, aun si no te interesas tanto en el universo de Marvel; por su buen gameplay, sus intensas peleas usando el escenario mismo como arma, y su buen nivel de replay value. No lo dudes más e invita a tus amigos a la destrucción de **Marvel Nemesis**.

Master 8.5

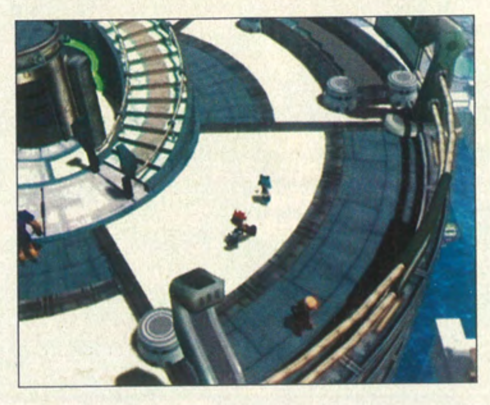
El juego me gustó mucho, y no porque sea fan de los títulos de pelea, no, sino por que EA, que no contaba con antecedentes en el género, se arriehsgó, intentó no hacer los mismos de siempre y creo que los resultados fueron buenos; nos están ofreciendo un producto novedoso; creo que ahí recae su verdadero triunfo. Los modelos de los personajes son impecables; simplemente un muy buen juego; y aunque sigo pensando que **Marvel vs Capcom 2** es el mejor juego con la franquicia, en una segunda parte las cosas podrían cambiar.

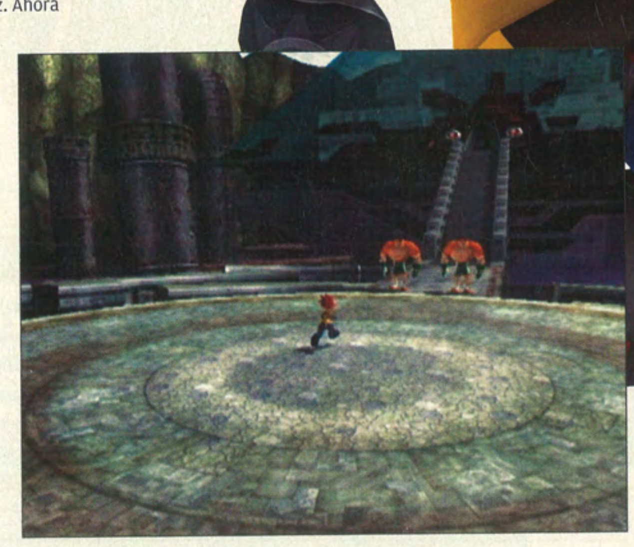
Fuera de las sombras

¡El Sindicato del Crimen planea usar a los Pokémon Shadow para desequilibrar la paz de *Orre* en Pokémon XD: Gale of Darkness!

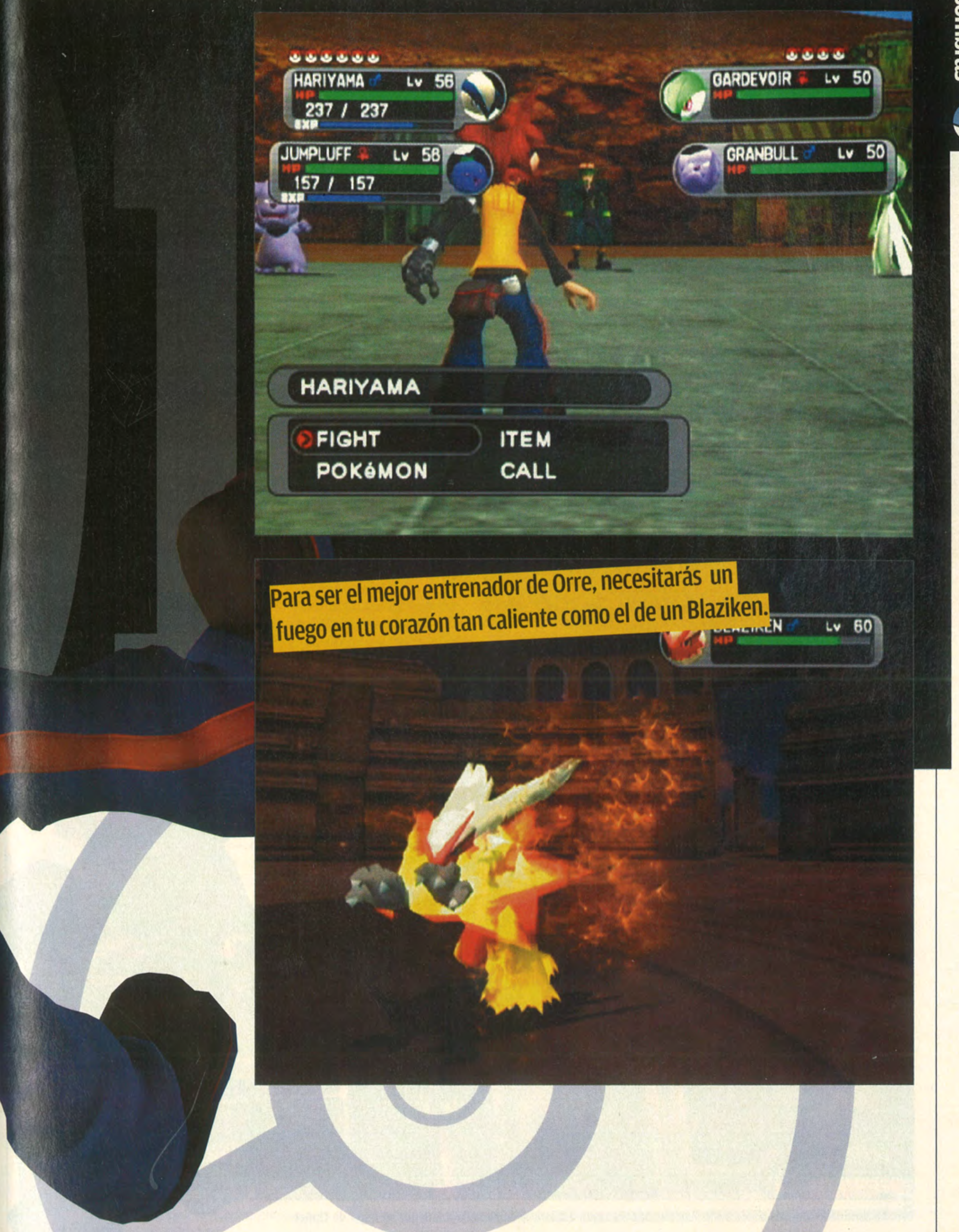
Por Chris Shepperd

Cinco años pasaron desde que el equipo **Snagem** puso el desorden en *Orre*, logrando que los residentes conocieran a la organización de **Cipher**. El último incidente trajo a los **Pokémon Shadow** por primera vez. Ahora **Cipher** regresa, listo para desatar el caos a través de la isla. El destino está en tus manos: debes descubrir los nefastos planes del grupo y evitarlos a cualquier precio. Este mes viajaremos por los rincones de *Orre* y conoceremos los secretos de **Cipher** y otras maravillosas atracciones de la región.









Para ser el mejor entrenador de Orre, necesitarás un fuego en tu corazón tan caliente como el de un Blaziken.

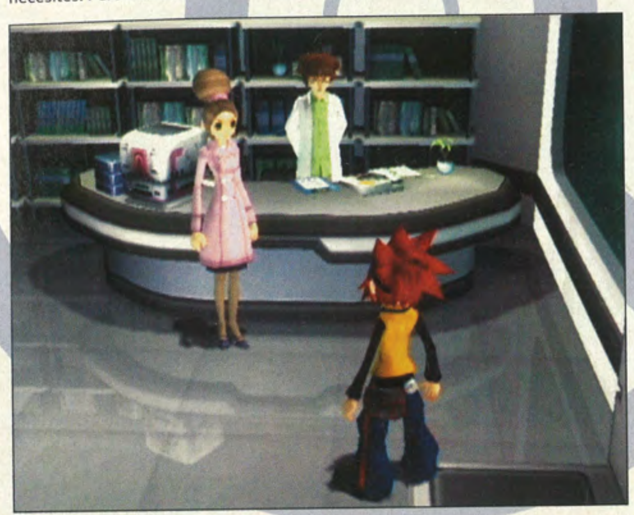


Cosas extrañas vienen a pie

En medio de la vida activa de la región de Orre, están sucediendo eventos extraños y son tan misteriosos para ti como para la comunidad en general. Para enterarte de la historia completa, debes reunir la información necesaria al hablar con todos los individuos que conozcas en tu viaje.

PERSONAS AGRADABLES

A pesar de los múltiples seres malignos que acechan *Orre*, la región está llena en su mayoría con personas buenas y generosas. Desde la villa *Agate* hasta el puerto *Gateon*, la gente siempre estará dispuesta a echarte una mano cuando lo necesites. Pero mantente alerta o serás sorprendido por el enemigo.



El profesor **Krane** y tu madre son investigadores en el laboratorio **Pokémon**.



DRAMA EN LOS VASTOS OCÉANOS

Incluso antes de que inicies tu aventura, las señales de problemas estarán visibles. Parece que un carguero gigante desapareció de la costa de *Orre*. Su contenido aún es desconocido, pero lo que sea que transporte debe ser lo suficientemente importante para que los enemigos lo robaran. Aunado a esto, la situación se vuelve más interesante porque los tripulantes del barco vieron un enorme **Pokémon Lugia** en el área y quizá ayudó en el secuestro antes mencionado.



Orre ha cambiado a través de los años. Hay muchas áreas por explorar y demasiada gente por proteger de **Cipher**.

Luces brillantes entre las sombras

Nadie sabe los verdaderos orígenes de los Pokémon Shadow. Sus corazones fueron sellados por una fuerza desconocida y sólo un honorable y compasivo entrenador será capaz de revertir su destino. Ahora Cipher encontró una forma de cerrar los corazones de los Pokémon. ¡Debes detenerlo!

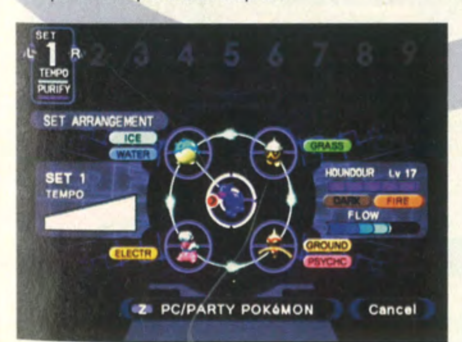
ILUMINA A LOS POKÉMON SHADOW

La fuerza de un **Pokémon** viene de la amistad y lealtad que siente hacia su entrenador. Pero no todas las criaturas tienen ese enlace. Los **Pokémon Shadow** son entrenados puramente como máquinas de combate, efectivamente cerrando su corazón de toda bondad y felicidad. Tienen sus propias habilidades, algunas de las cuales son muy poderosas, pero no pueden incrementar su nivel y los entrenadores no pueden enseñarles nuevos movimientos. Los secuaces de **Cipher** han tomado ventaja del espíritu maligno en los **Pokémon Shadow**, y los transforman en peleadores para los fines de **Cipher**. Sólo con una máquina especial se puede arrebatar a dichos personajes de los villanos. Tu deber es salvarlos de su eventual autodestrucción, antes de que sea demasiado tarde.



TECNOLOGÍA AVANZADA DE DEPURACIÓN

Cuando se descubrieron los **Pokémon Shadow** por primera vez, el proceso de purificación de sus almas fue muy restrictivo –sólo una zona remota de *Orre* podía activar sus corazones–. Gracias al trabajo del profesor **Krane** y sus colegas, ahora puedes regenerarlos en el laboratorio **Pokémon**. La nueva cámara purificadora rompe las ataduras que los mantienen en esa triste y abrumadora condición. La cámara puede ayudar a múltiples personajes simultáneamente, ahorrando tiempo valioso que usarás después.



La cámara purificadora es compleja. Trata diferentes combinaciones para descubrir su máxima eficiencia.

Fuera de la oscuridad

Mucho ha cambiado con respecto a los Pokémon Shadow desde los incidentes que tomaron lugar hace cinco años en Orre. Ahora son mucho más versátiles, pero también más susceptibles al daño de sus propias almas atormentadas.

MUÉVELO O PIÉRDELO

Los **Pokémon Shadow** utilizan un amplio rango de habilidades. Muchos de los movimientos no tienen contrapartes **Shadow**, por lo que actúan como un ataque normal. No puedes enseñar nuevos trucos oscuros a estas criaturas, pero ellos aprenderán movimientos naturales durante su camino a la purificación.

ARRÓJALO EN REVERSA

El notoriamente temperamental **Pokémon Shadow** ocasionalmente se volverá al *Reverse mode*, lastimándose a sí mismo. Si mencionas su nombre durante una batalla, se tranquilizará y hará un gan salto mostrando su estado.



Aclama a tu **Pokémon Shadow** tan pronto se ponga en *Reverse mode*, o de lo contrario tomará un punto extra de daño en cada turno.

Naturaleza competitiva

Los miembros de la organización Cipher no tendrán el camino fácil simplemente porque eres un niño. Busca algunas batallas para que aumentes tu habilidad en combate e incrementes la fuerza de tus personajes.

ESPERA GRANDES PELEAS EN MT. BATTLE

Todos los entrenadores de *Orre* están en busca de una batalla rápida. A menos que vengas a enfrentarte cara a cara con un miembro de **Cipher**, espera ver pocos **Pokémon Shadow** en los rangos del oponente. También puedes tomar parte en competencias organizadas en *Mt. Battle*.

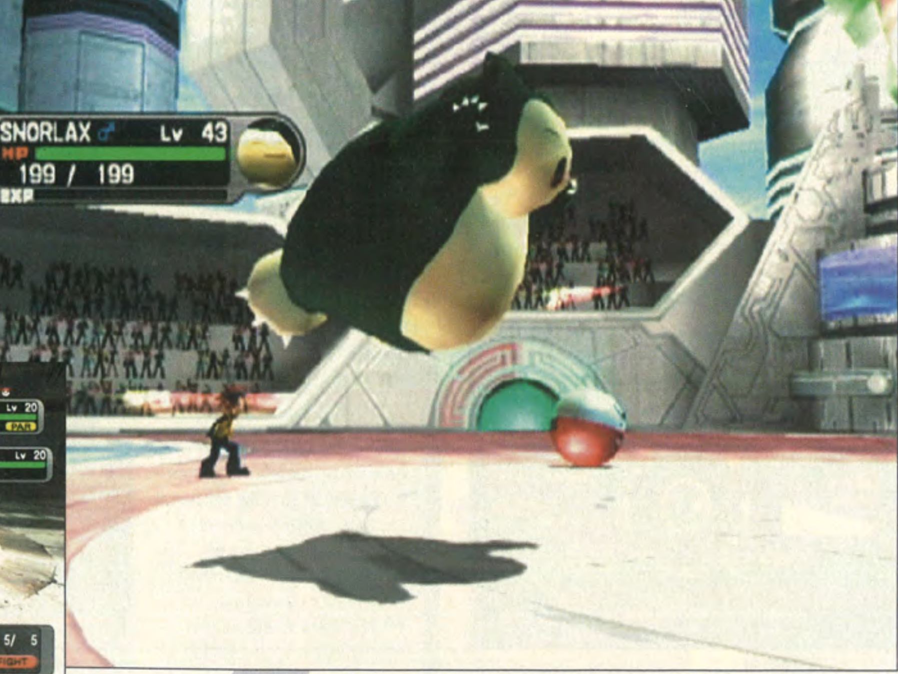


Las plataformas flotantes que rodean *Mt. Battle* contienen diversos oponentes que incrementan gradualmente su dificultad. Mientras estés allí, intenta la *Mt. Battle Knockout Battle Challenge*; no es simplemente una prueba de habilidad, sino un buen medio para aumentar la experiencia **Pokémon**.

THREE TIMES THE CHALLENGE

Junto con los entrenadores al azar, *Orre* tiene algunos coliseos para probar tu entereza. *Pyrite Colosseum* contiene rivales de bajo nivel en busca de peleas. Enfrentarás gente de mayor poder en la nueva *Realgam Tower*. Pero si estás en busca de un verdadero combate, ve hacia el *Orre Colosseum*. No podrás entrar a todas las competencias sino hasta que hayas perseguido a **Cipher** fuera de *Orre*; pero estarás contento de tener un tiempo adicional para entrenar, mejor aún cuando los tipos de este lugar son realmente rudos.

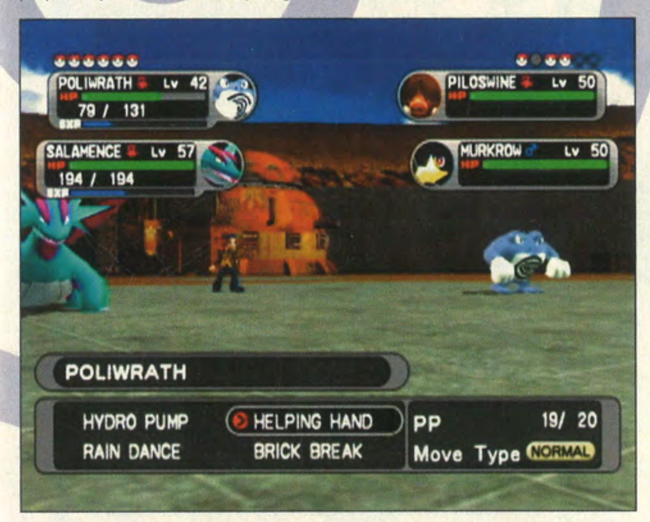




No tiene que ser un **Shadow Snorlax** para generar una enorme sombra sobre sus oponentes.

DUPLICA EL PROBLEMA

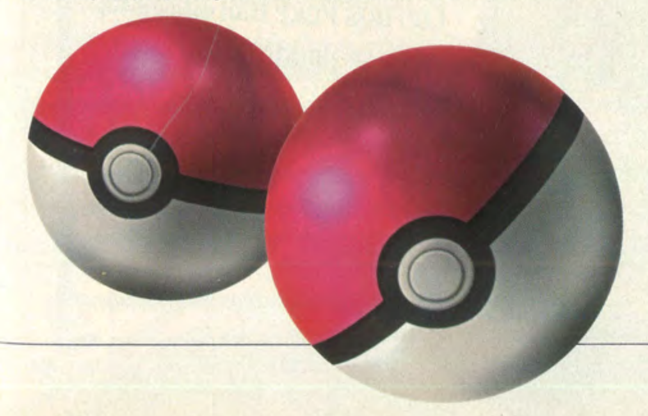
Casi cualquier encuentro en *Orre* será una batalla doble, significando que tanto tú como el enemigo enviarán dos personajes al mismo tiempo. Las batallas dobles pueden ser muy divertidas, pero también tienen su grado de complejidad. Tus oponentes saben todos los trucos para combatir en peleas dobles; pon atención en los movimientos efectivos y agrégalos a tu lista. Incluso habrá ocasiones en las que compitas contra dos **Pokémon Shadow** al mismo tiempo, así que prepárate para retos difíciles y asegúrate de traer varias *Pokéballs*.



Selecciona un personaje que pueda cubrir cada una de las debilidades de los demás y usa los movimientos que beneficien a ambos. Por ejemplo, uno del tipo eléctrico puede hacer bastante daño al dúo que se muestra aquí.



Emplea movimientos combo como tu primer personaje usando *Sunny Day* y el segundo un *Solarbeam*; provoca un daño masivo en un turno. Aprende bien esos ataques, porque te garantizamos que tu rival los tendrá en mente.



Fiesta todo el tiempo

Atrapar Pokémon Shadow no es la única forma para armar tu equipo. Criaturas salvajes o transferidas de otros juegos ayudarán a cubrir las debilidades de cualquier grupo.

LLAMADA DEL MUNDO

¡Se han visto **Pokémon** salvajes en *Orre*! Son un poco tímidos, así que deja uno que otro bocadillo para engañarlos. Existe un dispositivo llamado *Spot Monitor*, que te dirá cuando un **Pokémon** salga de su escondite y esté vulnerable para su captura.



Observa a los Pokémon raros de los *Poké Spots*. Serán buenos para cambios si logras capturarlos.

CAMBIO LIBRE

Una vez que te hayas encargado de la amenaza **Cipher**, podrás transferir personajes hacia **XD** desde las versiones **Ruby**, **Sapphire**, **FireRed**, **LeafGreen** y **Emerald**. Checa las reglas de cada coliseo para ver qué criaturas son más valiosas para importar.



Los ataques no cambian con respecto a la versión portátil,¡ pero se ven mejor!



El dinero no compra la felicidad

En algunas partes de Orre, los vendedores no aceptarán el dinero obtenido en las batallas. Ellos, de cualquier forma, recibirán Poké Coupons. Puedes conseguirlos al tomar retos en Mt. Battle o al ganar en juegos de habilidad en Realgam Tower. Busca a los mercaderes y consigue grandes premios.

BATTLE ORGANIZADA

Dentro de *Realgam Tower*, puedes participar en varias competencias para ganar *Poké Coupons.* Iniciando con un solo **Pokémon**, tu objetivo es crear tablas de batallas ganadas al derrotar o capturar oponentes. Puedes usar al **Pokémon** atrapado para reclamar otros cuadros. Los espacios de bono mantienen tu juego, lo que significa mayor oportunidad de llenar el tablero completo.





El número de *Poké Coupons* que obtengas depende de cuántas líneas llenes. Si piensas que no puedes completar el tablero en su totalidad, concéntrate en hacer tantas líneas como puedas y tan eficientemente como sea posible.

ACCESORIOS DE COMBATE

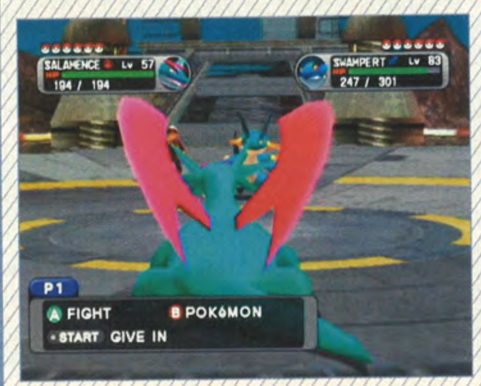
Los enemigos algunas veces dejarán ciertos *Battle CDs* después de que los hayas derrotado. Llevalos a la *Realgam Tower* y juega las *Battle Sims* almacenadas allí. Derrota las diferentes situaciones para conseguir fabulosos premios. No podrás encontrar los *Battle CDs* sino hasta que tu aventura te lleve a *Phenac City*.



Algunos *Battle Sims* requieren movimientos en ciertos turnos. Ejemplo, en el *Battle CD 07*, espera hasta que **Aggron** use *Dig* y después aplica el **Earthquake** en el tercer turno (inactiva el ataque del rival).

Batalla para cuatro

Pokémon XD es el lugar ideal para competir contra tus cuates. Elige una gran variedad de reglas, como un nivel y límite de equipo, así como batallas sencillas o dobles. El número de combinaciones es ilimitado. Y los ataques lucen mucho mejor que cualquier versión anterior.



En *Versus mode*, puedes importar tu equipo de *Story mode* para competir contra tres oponentes conectados mediante el Game Boy Advance.



Entra en un combate mano a mano contra un rival. Tu equipo **Pokémon** se genera al azar; tienes que analizar tu propia escuadra al mismo tiempo que evalúas la de tu enemigo.

Con una Poké Ball en mano, nada se pondrá en tu paso.



Toma el control
e3 electronic game show
¿QUIÉN ERES?
COLUMPIAR
GIRAR
DESTROZAR
DK KING OF SWING
TODO ESTÁ EN LOS BOTONES SUPERIORES. COLÚMPIATE EN EL AIRE Y GIRA EN PERCHAS MIENTRAS ENCUENTRAS EL MOMENTO PARA APLASTAR A TUS ENEMIGOS. USA TU PROPIO MODO DE COLUMPIO PARA SER EL REY EN DK: KING OF SWING.
SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
GAME BOY ADVANCE SP
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.



TIPS BATTALION WARS

Desde los orígenes mismos del ser humano, las ambiciones de poder y control, así como la sed de venganza han formado parte de su naturaleza. Esto ha ocasionado conflictos a través de la historia, y dichos enfrentamientos han trascendido al tiempo y las fronteras. Al evolucionar el hombre, también lo hace la guerra, llegando al punto en el que se le considera casi un arte. Siendo eventos tan memorables, no pueden pasar inadvertidos por los historiadores, los escritores, y por supuesto, por el entretenimiento. Existen cientos de películas que recrean los combates importantes o visualizan historias ficticias; y los videojuegos no se podían quedar atrás.

Juegos de guerra van y vienen; algunos son muy realistas y otros no tanto. Hay títulos que ofrecen muchas cosas, pero son pocos los que realmente te hacen sentir que estás enmedio del campo de batalla. Por fortuna, ahora tenemos en nuestras manos uno de los mejores títulos del tema de combate; y como sabemos que no quieres quedarte en la trinchera abrazando a tu osito de peluche, tomaremos juntos una metralleta y avanzaremos a las líneas enemigas con unos buenos tips de **Battalion Wars**.

TIPS GENERALES

SIEMPRE ALERTA

Lo primero es tener en mente que no estás jugando un título de estrategia; por lo tanto, no hay turnos para pensar demasiado lo que tienes que hacer para seguir. Aunque la acción es en tercera persona y tú controlas básicamente a una unidad a la vez, tus decisiones afectarán a todo el batallón; y no sólo eso; todos los combates son en tiempo real. Si un enemigo te ve, te atacará sin dudarlo; no esperará pacíficamente su turno para actuar.



CUIDA A TUS TROPAS

Tus soldados y vehículos pueden curarse a sí mismos al encontrar cerca mochilas de primeros auxilios y tanques de combustible; pero esto no quiere decir que sean invencibles. Sufren tanto o más daño que tú al enfrentar a los comandos enemigos; por esta razón, procura siempre tratar de mantener un ojo en ellos e ir revisando sus niveles de energía después de una batalla. Si el nivel de alguna de tus unidades está bajo, evita mandarla a un nuevo ataque a menos de que sea necesario.



EXPLORA



Antes de avanzar, es muy recomendable que envíes a una unidad a reconocer el terreno; especialmente la primera vez que llegues a una nueva misión. Desde el mapa puedes observar a los enemigos y otras cosas, pero no se alcanzan a ver las tiendas o los *items* que estén en el suelo. Al mandar a un **Rifle Grunt**, tendrás más oportunidades de que pase inadvertido por los enemigos.

ESPÍA

Al controlar a un comando para explorar, debes tener en mente que lo mejor es que pase inadvertido, o de lo contrario alertará a todos los enemigos y puede ser eliminado; además las tropas avanzarán a buscar a los demás, iniciando un combate innecesariamente prematuro. Mientras un soldado no tenga contacto visual, no podrá detectarte; debes procurar aprovechar el terreno y los elementos para convertirte en todo un ninja camuflado.



BUSCA SUPLEMENTOS

Para ayudar a tus compatriotas y aliados, mientras avanzas busca tiendas y destrúyelas; pueden contener *items* para que tus tropas recuperen sus energías. También hay lugares en donde los tanques de combustible y las mochilas están a simple vista, pero casi siempre se encuentran cerca de las bases enemigas. Recuerda que los *items* que aparecen al destruir una tienda o vencer a un enemigo desaparecen después de unos momentos.



"SOY EL MAPA, SOY EL MAPA..."



Ta vez no cante como el de **Dora**, pero tu mapa es un gran aliado en tus combates. Antes de movilizar a tus unidades –inclusive antes de enviar a un espía-, revisa el mapa para que puedas ver las posiciones de todos los enemigos en el área. En las siguientes ocasiones, olas de enemigos serán convocados a ayudar en la batalla; procura checar constantemente el mapa para anticipar el avance enemigo y preparar una calurosa bienvenida.

¡YUJU! ¡A QUE NO ME ALCANZAS!

Esta técnica es bastante útil, además de divertida y ventajosa. En algunos escenarios, tienes oportunidad de "esconder" a tu ejército detrás de una montaña, al otro lado de un puente o algo así. Deja esperando a todas tus unidades y envía sólo una a visitar a los enemigos; dispárale un poco a uno o dos soldados y corre de regreso para que te persigan y serán aniquilados justo a la vuelta de la esquina.



APROVECHA LAS ESTACIONES DE COMBATE



En ciertos escenarios, o al defender una base, encontrarás los llamados "nidos de metralletas"; estas estaciones de combate te serán de gran utilidad para defender un lugar del avance de tropas terrestres. Enfoca una estación con L y ahora selecciona a un **Grunt** individualmente con el *C-Stick*; presiona Y, y lo enviarás a que tome posesión del "nido".

"¡CARIÑO, YA LLEGUÉ!"

Hay dos formas muy útiles para sorprender al enemigo; la primera es rodear los obstáculos y caerles por un lado o por la retaguardia. La segunda es un poco más ruidosa; observa en el mapa cuando haya barriles de combustible cerca de los enemigos, avanza un poco dejando a tus tropas detrás y apunta a los barriles para que la explosión sea para los adversarios como el timbre de la puerta; sólo que estarán muy ocupados volando por el impacto.



NO EXPONGAS A TODOS

Un error muy común en **Battalion Wars** es el exceso de confianza; el tener un gran número de tropas no significa que seas invencible; cada uno de los soldados tiene sus debilidades y su especialidad. Lo más recomendable es que si ves en el mapa un grupo de **Bazookas** adelante, envíes solamente a unos **Grunts** y **Flames**, para limpiar el área. Si cometes la equivocación de avanzar tus tanques, serán pulverizados antes de lo que te imaginas.





EL C-STICK

Si no estás acostumbrado a usarlo, en **Battalion Wars** tendrás que hacerlo. Durante los combates, deberás cambiar repetidamente de una unidad a otra para tener una mejor visión de las cosas y un desempeño efectivo al defender y atacar. En algunas misiones deberás proteger tu bandera de las unidades enemigas, pero también debes cuidar el cielo para derribar **Gunships** atacantes. Puedes confiar en tus compatriotas para cualquiera de las dos tareas, pero siempre es más efectivo que seas tú mismo quien se encargue de los blancos específicos.



¡YA SÉ, YA SÉ!

A pesar de lo molesto que pueda resultar escuchar los mensajes del alto mando, y de los enemigos, es extremadamente útil prestar atención a sus diálogos. Los enemigos suelen hablar mucho de sus movimientos y esto te permite planear una defensa o un contraataque. Por su parte, tus amigos te darán buenos tips y te señalarán elementos que tal vez hayas pasado por alto.





CUIDANDO LA TEMPERATURA

Al atacar con los **Flames** o los **Assaults**, es muy fácil olvidarte de estar cuidando la temperatura. Un Assault también puede servir para acabar con un tanque como con los **Missiles**; pero para evitar el sobrecalentamiento de tu arma, te recomendamos enfocar al tanque, y rodearlo sin dejar de dispararle. Cuando veas que te ataca con metralletas, rueda (botón B al enfocar) y dejarás de disparar, por lo que tu arma se enfriará y tú seguirás en movimiento; al terminar de rodar, podrás disparar de nuevo.



CONSIGUIENDO MEDALLAS



Dependiendo de tus logros en el campo de batalla, conseguirás medallas para cada misión. Debes tomar en cuenta que no es necesario obtener todo al 100% para terminar el juego; tampoco es imprescindible que sobrevivan todas tus unidades; excepto en las misiones donde necesitas forzosamente ciertas tropas para vencer. Se califica de la siguiente manera:

POWER:
Se refiere al daño que le ocasionaste al enemigo; es decir, si devastaste el lugar sin dejar sobrevivientes o si cumpliste el objetivo y ya.

SPEED:
Depende del tiempo que te tomó terminar la misión; mientras más rápido, mejor.

TECHNIQUE:
Califica la protección brindada a tus unidades; es decir, cuántos sobrevivientes quedaron.

MISIONES EXTRAS

Cada una de las cuatro campañas en Battalion Wars tiene una misión extra que podrás seleccionar en el mapa general. Para obtener estas misiones deberás conseguir un rango alto en medallas en dicha campaña. No es obligatorio tener todas en "S"; puedes tratar de mejorar tu desempeño en las que más te gusten o se te faciliten más. A continuación te diremos los requerimientos mínimos para cada campaña.



BONUS MISSION 1:
Obtén un 85% general en la primera campaña.

BONUS MISSION 2:
Consigue un 85% general en la segunda campaña.

BONUS MISSION 3:
Logra un 85% general en la tercera campaña.

BONUS MISSION 4:
Alcanza un 90% general en la cuarta campaña.

EJÉRCITO DE UN SOLO HOMBRE



Esta es una técnica que recomendamos sólo para expertos –o para momentos desesperados-; se trata de dejar a todo tu ejército en un lugar seguro, lejos del alcance de los enemigos, y avanzar solamente con un soldado, preferentemente a uno de los veteranos **Missiles**. Si tienes el suficiente valor, maña y habilidad, podrás acabar con todos los comandos enemigos con esta simple unidad. Los **Missiles** pueden acabar con **tanques** al mantenerse disparando y rodeándolos, con **Gunships**, aviones, vehículos ligeros y torres o estaciones de combate. Su debilidad no es la criptonita, sino las unidades **Grunt** y los **Flames**; pero si mantienes una buena distancia de ellos y cargas poder antes de disparar, también serán números en tu contador de victorias. Debes tomar en cuenta que esta técnica es muy tardada. Pero repetimos, si no has dominado el arte de la guerra, mejor no le hagas al **Rambo**. La práctica hace al maestro, y el "*masterizar*" a esta unidad te convertirá en todo un peligro, ¡y los **Xylvanian** pagarán caro la soberbia de menospreciar a un soldado con agallas!

CONOCE A LOS SOLDADOS

Todas las unidades son valiosas, pero tienen sus pros y sus contras. Es de vital importancia que sepas emplear eficazmente a cada una de ellas, pues de ello dependerá tu victoria o el fracaso.

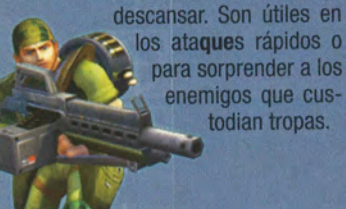
RIFLE GRUNTS

Estas son las fuerzas básicas de ataque; cuentan con una metralleta y mucho valor. A pesar de no ser un peligro para los vehículos terrestres o aéreos, resultan de gran ayuda al enfrentar a los **Missiles** y a los **Bazookas**. Son perfectos para explorar y para ocupar las estaciones de combate.



ASSAULT

Su gran poder de ataque los hace un peligro para casi toda tropa, inclusive para los vehículos ligeros terrestres; su punto débil radica en mantener su arma en óptimas condiciones, pues tiende a sobrecalentarse si no se deja descansar. Son útiles en los ataques rápidos o para sorprender a los enemigos que custodian tropas.



FLAME

Los **Flames** son un gran apoyo para los **Grunts** y los **Assault**; procura mantenerlos cerca siempre para un ataque efectivo. Nunca los uses para enfrentar vehículos de ningún tipo o contra enemigos lejanos. Su arma también necesita mantenerse sin calentamiento o quedará inservible por unos segundos.



BAZOOKA

Estos poderosos soldados son perfectos para enfrentar tanques, torres, nidos y grandes grupos de enemigos a distancia. Lamentablemente, su lentitud con los disparos los hace poco recomendables en combates con armas rápidas. Si cargas su arma al máximo de su poder, acabarás con un **Heavy Tank** con pocos disparos; tres o cuatro **Bazookas** pueden destruir cualquier vehículo en una o dos rondas de disparos.



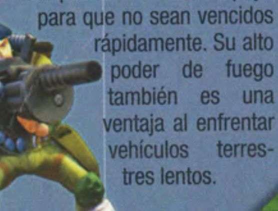
MISSILE

Así es, este es el "**Rambo**" del que te hablamos anteriormente. Es virtualmente la mejor de las unidades; pero recuerda que no puedes depender solamente de él; también debes apoyarlo con las demás tropas, especialmente cuando se trate de ataques rápidos o con numerosos enemigos.



MORTAR

Tal vez pienses que esta unidad no ayuda mucho por su lentitud y su falta de tiros directos; pero son indispensables para sacar de un nido a los soldados enemigos, o para acabar con los ocultos detrás de las paredes. Son buenos en distancias largas, pero requieren de mucho apoyo para que no sean vencidos rápidamente. Su alto poder de fuego también es una ventaja al enfrentar vehículos terrestres lentos.



HAZ RETUMBAR

Los vehículos terrestres cumplen muchas tareas en las misiones de Battalion Wars. A pesar de ser una

LIGHT TANK

Este pequeño tanque te servirá para practicar antes de emplear los más grandes y pesados vehículos. Es muy efectivo en contra de los **Grunts**, pero si lo emboscan con **Bazookas**, tal vez ni su gran velocidad pueda sacarlo del apuro.

HEAVY TANK

¡Ahora estamos hablando de poder! Este fuertísimo dínamo puede acabar con vehículos rápidamente, servir de protección para las unidades y encabezar un ataque en gran escala. Por ser algo lento, su blindaje está diseñado para resistir muchos ataques; aunque es casi inservible cuando hay una **Gunship** en el área.

LIGHT RECON

El **LR** tiene un bajo nivel de blindaje, pero su velocidad compensa esta debilidad. Es excelente para reconocer el terreno en cuestión de segundos o para escapar de emboscadas enemigas; pero primero deberás aprender a controlarlo, pues su velocidad puede resultar fatal si no eres precavido.



HEAVY RECON

Esta versión de **Recon** es más pesada que su "primo"; siendo de más fácil manejo y con más poder, es muy eficaz en los asaltos rápidos a las líneas enemigas. Es una buena idea hacer que uno de estos vehículos acompañe a los **Grunts** y los **Flames**; especialmente si hay **Bazookas** cerca.

gran ayuda para los soldados; a veces son demasiado lentos y debes protegerlos a toda costa.

ANTI-AIR VEHICLE

Su nombre lo dice todo; en donde los tanques fallan, los vehículos **A-A** triunfan. Sus disparos son capaces de seguir y derribar rápidamente a los **Gunships** y otras unidades que surcan el cielo; pero requieren que los mantengas en movimiento para que no se conviertan en un blanco fácil de los Bombers. No siempre tienes de éstos a tu disposición, así que debes protegerlos con tus unidades terrestres en todo momento, o podrías fallar en tu misión.



ARTILLERY

Los tanques requieren estar cerca de los objetivos para ser efectivos, además de que el terreno no siempre te permite apuntar con precisión; en estos casos, los **Artillery** son tu mejor opción. Puedes usarlos para lanzar impresionantes disparos a los edificios y vehículos enemigos a distancia, en lo que tus tropas avanzan por tierra. Como podrás imaginarte, son muy lentos y requieren del cuidado de algunas tropas, especialmente de las **Gunships**.



BATTLESTATION

No hay enemigo terrestre que no tiemble ante la impresionante visión de uno de estos imponentes vehículos. Su blindaje es altamente resistente, su poder de fuego es insuperable y su alcance lo hace todavía más letal. Su punto débil es la falta de armamento antiaéreo; pero si lo acompañas de un par de **Missiles**, podrás emplearlo en ataques a gran escala y obtener gratificantes resultados.



COMBATE DESDE EL AIRE

El apoyo aéreo es de gran importancia, especialmente habiendo tanques de por medio. Hay que saber utilizar la ventaja del aire, pues el enemigo tiene buenos estrategas que no escatimarán sus esfuerzos para derribar tus vehículos.

T-COPTER

Este helicóptero puede transportar varias unidades y un vehículo terrestre; su blindaje es muy fuerte, pero carece de velocidad debido a su peso. En ocasiones, la misión más difícil es proteger este tipo de aparato volador, en lugar de pilotearlo.

BOMBER

Lo último que recordarán los soldados enemigos será cómo veían horrorizados las bombas caer del cielo. Sembrando el terror por donde quiera que sobrevuele, un **Bomber** puede ser la peor pesadilla para los tanques invasores; pero si no es escoltado, también puede convertirse en un blanco fácil para los **Fighter** o las unidades antiaéreas.



GUNSHIP

Una de las más útiles opciones aéreas es la **Gunship**; tiene armas muy recomendables para barrer literalmente con todas las tropas y vehículos de tierra. Su punto débil es que tiene un blindaje poco resistente, por lo que esta nave puede ser derribada sin problemas con un par de **Missiles**.

FIGHTER

La más avanzada aeronave está a tu disposición. Este singular vehículo puede acabar con casi cualquier cosa que esté en el aire, empleando su eficaz armamento. Lamentablemente, cuando se trata de atacar a las fuerzas terrestres, el **Fighter** resulta una mala opción. Procura realizar movimientos rápidos para evadir las fuerzas antiaéreas del enemigo o serás historia.



STRATO DESTROYER

Finalmente, tenemos al indiscutible dueño del cielo; el **Strato Destroyer** es el equivalente aéreo de la **Battlestation**. Tiene un blindaje muy fuerte, potentes armas para atacar en el aire y en tierra y es relativamente veloz. La única falla detectable es que su punto ciego es justo en la parte de atrás, pues no tiene forma alguna de defenderse.



COMBAT PATROL

1. En esta misión de introducción aprenderás lo más básico de **Battalion Wars**. Primero avanza de una estrella dorada a otra; recuerda que las estrellas plateadas son misiones secundarias. Sigue las indicaciones de **Brigadier Betty** y avanza hasta que encuentres a un espía del enemigo. Destruye los **Listening Posts** y continúa con tu



2. Más adelante encontrarás algunos globos espías; usa el botón R para que puedas mirar sin moverte (casi como si fuera de primera persona) y enfócalos con el botón L; derríbalos y sigue adelante.





3. Reúnete con la compañía *Alpha* y atraviesa la puerta siguiendo las indicaciones de **Betty**; ahora localiza la base enemiga y prepárate para el combate. Enfoca a uno de los enemigos y presiona Y para ordenar a tus soldados que ataquen. Destruye la tienda y encontrarás un **Light Recon**.



4. Sube al vehículo y aprovecha la oportunidad para aprender a controlarlo, pues te será de gran utilidad más adelante. Dirígete a la estrella dorada y te encontrarás con un campamento **Tundran**; ahora enfrentarás una batalla en toda la extensión de la palabra.

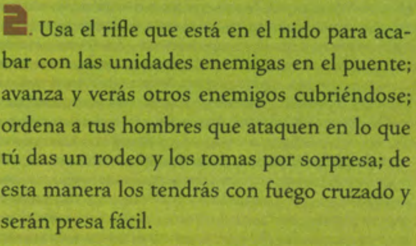


BEHIND ENEMY LINES

1. Primero reúnete con tus camaradas de la compañía Bravo, y avanza para que arregles cuentas con el espía que escapó en la misión anterior. Más soldados irán apareciendo conforme vayas avanzando; recuerda recoger las mochilas que dejan para mantener a tus tropas en buen estado. Los soldados del campamento se cubrirán de tu avanzada; rodéalos para atacarlos por un flanco.







2. Usa el rifle que está en el nido para acabar con las unidades enemigas en el puente; avanza y verás otros enemigos cubriéndose; ordena a tus hombres que ataquen en lo que tú das un rodeo y los tomas por sorpresa; de esta manera los tendrás con fuego cruzado y serán presa fácil.



3. Destruye los tanques de aceite para liberar a tus compañeros que se encuentran prisioneros; así tendrás más tropas para apoyarte. Un poco más adelante recibirás un **Light Tank**; deja a tus unidades del otro lado del puente (no tan lejos) y avanza con tu acorazado para limpiar el campamento enemigo. Concentra tu fuego en las torres y después en los vehículos; cuando escuches que el enemigo usará **Bazookas**, llama a tus **Grunts** a la batalla para que protejan al tanque. Después de destruir los **Light** Recon, habrás ganado esta batalla.





ASSAULT ON WINDBREAK RIDGE

1. En esta misión deberás apoyar a las tropas que custodian el radar; avanza con tus Grunts y muy pronto tendrán que abrir fuego; pero no te precipites, avanza por el lado de las rocas para tomar al enemigo por sorpresa y no tenga oportunidad de cubrirse. Ten cuidado de no hacer estallar los barriles de aceite si tus muchachos están cerca, pues puedes perder a todo tu batallón de un solo tiro... el tuyo.

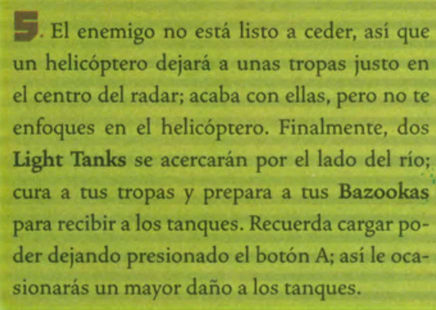




2. Cruza el río rápidamente pues vehículos vienen detrás de ti; del otro lado encontrarás a unos veteranos **Bazookas**; ellos se encargarán de **los Heavy Recons** que siguen avanzando en tu dirección. Cuando lleguen, presiona Y al enfocar a uno de los vehículos para que los acaben con un par de disparos; no hay tiempo que perder, sigue adelante.

3. Rápidamente, ordena a un par de **Grunts** que utilicen los **MG Nests**, y dirígete a la estrella dorada para que repelas el ataque enemigo. Ahora dirígete a la estrella plateada con tus **Bazookas**, pues varios vehículos tratarán de atacar por ese lado. Una vez destruidos, moviliza a tus tropas a la siguiente estrella.





4. Ahora el ejército **Tundran** intentará atacar ambos flancos del radar; puedes dejar a algunos soldados a cuidar un lado en lo que vas al otro, o defender primero la posición menos fortificada. En tu radar podrás ver de qué dirección vienen los rifles y en cuál avanzan los vehículos; usa a los **Bazookas** contra estos últimos para evitar daños innecesarios.

5. El enemigo no está listo a ceder, así que un helicóptero dejará a unas tropas justo en el centro del radar; acaba con ellas, pero no te enfoques en el helicóptero. Finalmente, dos **Light Tanks** se acercarán por el lado del río; cura a tus tropas y prepara a tus **Bazookas** para recibir a los tanques. Recuerda cargar poder dejando presionado el botón A; así le ocasionarás un mayor daño a los tanques.



OPERATION POW

1. Dos de nuestros exploradores están cautivos en una base enemiga; tu misión será atacarla y escapar con ellos. Primero envía a los **Bazookas** contra el **Light Tank** y avanza con tus **Grunts** para limpiar el lugar. Destruye el **Ammo Dump** para liberar a tus compatriotas y el **Light Recon**.

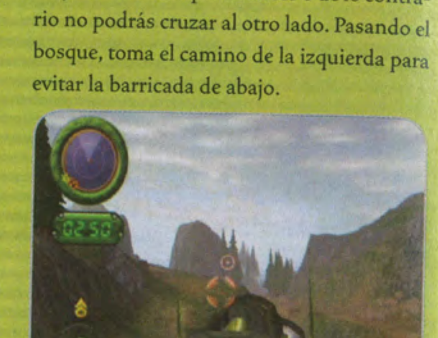


2. ¿Recuerdas cuando te dijimos que practicaras con este vehículo? Pues ahora sabrás el porqué; tu misión es escapar a toda velocidad de este lugar, pero no debes de fiarte, pues este vehículo parece que tiene llantas de mantequilla.

3. Procura tomar todos los tanques de energía en tu camino; te harán mucha falta para poder llegar al final del recorrido. No te preocupes por los soldados; no necesitas eliminar a todos, sino simplemente salir volando de ahí. En la parte de la encrucijada, toma el camino derecho pues está menos fortificado.



4. Da una vuelta cerrada a la derecha cuando empiece la nieve o te seguirás al abismo. Toma lo más recto posible el puente con la mayor velocidad que alcances o de lo contrario no podrás cruzar al otro lado. Pasando el bosque, toma el camino de la izquierda para evitar la barricada de abajo.



5. Llegando al campamento, sube al tanque y prepárate para defenderte. Ataca a las tropas y envía a los **Grunts** contra los **Bazookas** para proteger a tu vehículo. Recuerda que los **Tundran** enviarán una **Gunship**, así que usa a tus **Missiles** para derribarla.





Plan of Attack

1. Esta es una de las misiones que más disfrutamos, pues requiere mucha estrategia y saber emplear muy bien a tus comandos. Lo primero que debes hacer es avanzar y dirigirte a la estrella plateada de la derecha y atacar con todas tus tropas para liberar a los **Flames**. Sólo toma en cuenta que si pierdes a toda tu infantería, la misión fallará pues no habrá quién capture el castillo.



2. Dirígete un poco al norte para encargarte de los adversarios que están cerca del lago. Después avanza rodeando la montaña y acaba con los enemigos que se acerquen, pero sigue tu camino hasta el puente; ahí sitúa a tu batallón; ahora cambia el control a un **Bazooka** y dispara al contrario a distancia para obligarlos a que vengan y sean aniquilados por tus tropas.



3. Cruza el puente y deja a tus tropas. Toma el control del **Light Tank** y sube por la pequeña montaña para que acabes con todos los **Flames** que están aquí sin exponer a los demás. Libera al **Light Tank** y usa ambos vehículos contra el **MG Nest** que está bajando la montaña.



4. Llama a todo tu ejército a que se reúna en el segundo puente; ahora puedes ir trayéndote a los enemigos para ser aniquilados, o bien, avanzar con un equipo de **Grunts** y **Flames** para que puedan proceder los tanques. Ahora sí, moviliza a tu ejército completo para que tomen el control del castillo. Tienes dos opciones: enviar a la infantería a capturar el punto inmediatamente, o acabar con las tropas antes de hacerlo; ambas presentan un riesgo, pero ten en mente las medallas.



Titans of Tundra

1. Esta es una misión en la que recomendamos ampliamente la técnica "**Rambo**". Deja a tu ejército en su posición y avanza con un solo **Missil** hasta la primera estrella dorada. Recuerda mantener un ojo en el cielo para derribar a las **Gunships** enemigas.





2. Continúa avanzando por el territorio enemigo; los triángulos rojos indican la presencia de los tanques que debes destruir. Cuando llegues al puente, llama a todas tus tropas para comenzar el ataque a gran escala.

3. Puedes pasar esta escena avanzando poco a poco a tus tropas e ir eliminando a los tanques para vencer; de esta manera conseguirás la medalla más valiosa. Pero te recomendamos ampliamente que uses esta escena para practicar la técnica de utilizar a un solo soldado para acabar con todo el ejército; en ocasiones, será tu única salvación.



No hay bandera blanca todavía...

Faltan más batallas para las fuerzas de la **Western Frontier**; apenas le dimos un vistazo a las primeras escenas de este estupendo juego, para que te des una idea de lo que te espera; aunque estamos seguros de que no tendrás problemas si sigues nuestros tips y consejos para dominar Battalion Wars. Si te quedas mariado, envíanos tus dudas y te ayudaremos.



ÚLTIMA PÁGINA
NOVIEMBRE 2005

Sí, sabemos que es una lástima que Animal Crossing se haya pospuesto hasta diciembre, pero teniendo Mario Kart DS en nuestras manos, ¡el tiempo correrá a grandes velocidades! Y ya que hablamos del tiempo, nos da mucho gusto comentarte que ¡el próximo mes cumpliremos nuestros primeros 14 años! Así que prepararemos una edición para festejar, con muchas noticias e información de tus juegos favoritos. Mientras te dejamos con una probadita de lo que encontrarás. ¡Nos vemos en diciembre!

Trace Memory (NDS)

Ashley es una joven aventurera que está en busca del secreto de su familia. Su travesía la llevará a una isla llamada Blood Eduard, un lugar sombrío que esconde los misterios menos imaginables. La historia es en verdad envolvente; desde el momento en que enciendas tu Nintendo DS quedarás atrapado y vivirás un capítulo que pareciera extraído de una novela de **Sherlok Holmes.** La forma de juego se basa en explorar una isla y la mansión principal, recabando pistas al estilo de clásicos como **Clock Tower** o **Shadowgate.** ¡Altamente recomendable!

Lost in Blue (NDS)

Historias como **LOST** y **La Famila Robinson** nos han mostrado lo complicado que es sobrevivir en una isla desierta; pero con **Lost in Blue** no sólo quedarás expuesto a tal situación, sino que incluso debes usar tu ingenio para sobrevivir. Aquí nada ni nadie te enseñará a prender una fogata, o qué tipo de comida puedes consumir; tu propio instinto será puesto a prueba justo como ocurrió en 1999 con **Survival Kids** (GBC) de esta misma compañía. El aspecto gráfico fue diseñado plenamente en tres dimensiones, y la pantalla táctil será usada para resolver los acertijos y completar ciertos minijuegos.

King Kong (GCN)

El enorme gorila arrasará la taquilla este diciembre, pero antes se encargará de deleitar a los jugadores en el Nintendo GameCube, Game Boy Advance y Nintendo DS. La versión interactiva es una perfecta adaptación de la nueva cinta de Peter Jackson, sí, el mismo cuate que hizo lo imposible con la saga de Tolkien y que ahora devuelve a **Kong** a sus raíces para enfrentar a los temerarios exploradores y a una gran cantidad de criaturas extraídas del jurásico. Las voces de los personajes se mantienen intactas, enfatizando los momentos cumbre de la historia. En el próximo número de Club Nintendo, te presentaremos un reportaje completo de este extraordinario título de Ubisoft.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF





NINTENDO DS™

MARIO KART® DS

INCLUYE CONSOLA DS Y
CARTUCHO "MARIO KART DS"